

PC-X MAGAZIN

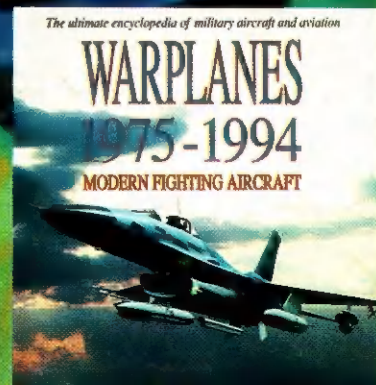
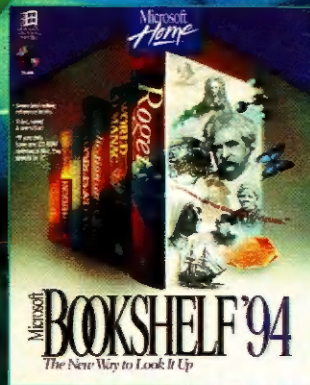
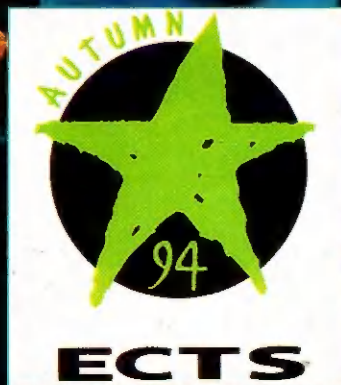
I.évf. 2.sz. 1994. OKTÓBER Ára: 177 Ft

ECTS útikalauz

Digitális almárium

Amit a harci gépekről...

IDG
HUNGARY



Földlakók!

Ilyen még nem volt! Örömmel jelenthetjük, hogy az első szám óriási pezsgést hozott a szerkesztőségbe: először is elárasztottak bennünket a levelek (Yeah!!!), rengeteg dicséret, néhány közepes méltatás és egy-két bírálat érkezett! Sokan kiemelték, hogy ilyen lap még nincs a hazai palettán; mások egyéb lapok megszűnésével kapcsolatban küldtek levelet - itt szeretnénk megerősíteni a hírt, miszerint a PC-X megjelenésével semmilyen közismert lap nem szűnik meg. A legkedvesebb azonban a "Kedves IX Magazin" kezdetű levél volt (pedig direkt oda is írtuk a címlapra a PC-X-et, hátha valakinek nem esik le a logo).

Megszületésünk után röviddel megszöktünk a már kinőtt inkubátorunkból és teljes jogú hazai számítástechnikai magazin minősítést hamisítottunk magunknak. Ezt a dolgot a világ más tájain is megpróbáltuk elhitetni magunkról - a londoni ECTS-en a kiadók már mint az első magyar multimédia magazinként regisztráltak. A lapban főleg a design tetszett nekik - a cikkek is, de mivel a világnyelvek közötti rangsorban Szváci-föld mögé sorolnak bennünket, nem igazán értették tartalmukat.

Tovább igyekszünk javítani a lapot, mert mi még mindig nem vagyunk elégedettek. Javaslataitok egy részét már megvalósítottunk, más részükön még vívódunk. Terveink szerint a harmadik számunk már kicsit vastagabb is lesz - sokan kérték, hogy közöljünk cikket a szoftver-rendőrség és a kalózkodás témakörében. Dolgozunk rajta. A mostani szám nagy halom ECTS hírt tartalmaz, ez már londoni utunk eredménye. Várjuk további leveleiteket!

Találkozzunk a Compfair-en!



GAMEPORT

- 4 ● Hotline News
- 6 ● ECTS hírek
- 10 ● Lunicus/Jump Raven
- 11 ● Incredible!

TARTA

- 12 ● Manchester United
- 14 ● Grandest Fleet
- 18 ● Mad Dog 2
- 20 ● Dark Legion

- 25 ● Sarlatán
- 26 ● Film-világ
- 28 ● Music-City
- 30 ● Wizard's
- 31 ● Warplanes
- 32 ● Home-ware
- 34 ● Demo-Zóna
- 50 ● Art Gallery

PREMIER

LÖM

Ajánlott útvonal a PC-X játékokhoz:

Ha előfizetsz lapunkra, metál-lila, spéci PC-X robogót nyerhetsz formatervezett bukósisakkal (gyere el a Compfair-re, az

A pavilon 205-ös standjára, ott életnagyságban is láthatod)
- lapozz a 24. oldalra!

Ugyanitt Desert Strike plakátokat, matricákat kínálunk a játékos kedvének.

Az ECTS-ről szóló hat oldalas beszámolónkban a legújabb fejlesztésű játékokról olvashatsz - plakátokat, kitűzőket, mágneses matricákat nyerhetsz!

A filmrovatban könyvek, plakátok, a zenerovatban CD-k várják megfektéseiteket. Ugorj a 33. oldalra! Tíz MS Home demo CD-t sorsolunk ki a megfektők között!

Dr. MIDI válaszai között öt vadi új AWE32 demo-CD lapul!

Mélyvíz

(Csak aszoknak!)

- 35 ● Demo programozó
- 36 ● Pascal CD-ROMboló
- 38 ● FIDO levelezés
- 41 ● PC-alapozó
- 42 ● IBM OS/2 trükkök
- 44 ● CorelPaint 5.0
- 47 ● Dr. MIDI
- 48 ● Nyomtató otthonra

PC-X Számítástechnikai Magazin - megjelenik havonta

Kiadja az IDG Magyarországi Kiadó Kft.

Felelős kiadó: Biró István ügyvezető igazgató

Műszaki vezető: Mészáros Tihon

Címlap: Kondákor László

Felelős szerkesztők: Bognár Ákos (Mr. Chaos)

és Tócsán Tamás Péter (Shy)

A harmadik: Iván Csilla

Segítettek még: Newlocal és Comiga

A szerkesztőség címe: 1012 Budapest, Márvány u. 17.

Postacím: 1536 Budapest, Pf. 386

Telefon: 156-0337, 156-2967, 156-8291,

156-3211/259. Telefax: 156-9773

Előfizethető a kiadónál közvetlenül postautalványon, valamint átutalással az IDG

MKB 203-28016-7007 pénzforgalmi jelzőszámra.

Ára: 177 Ft, fél évre 972 Ft, egy évre 1944 Ft.

Hirdetésfelvevél: IDG Ker. Iroda és a szerkesztőség

Nyomás, kötészet: Kossuth Nyomda Rt.

Felelős vezető: Székely Károly vezérigazgató

A megrendelés száma: 940762

HU ISSN: 1218-358X

Terjeszti a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt.,

a Hírlap Rt., az alternatív terjesztők

és a számítástechnikai szaküzletek

A PC-X-ben megjelenő anyagok bármilyen módon való felhasználása csak a kiadó előzetes engedélyével lehetséges.

Design copyright by Shy & Mr.Chans

HOT LINE

Az ECTS egyik nagy meglepetése, hogy európai képviseletet nyitott a Merit Studios. Az eddig csak amerikai piacra dolgozó cég végre angliai irodát alapított és ezennél hamarabb juthatunk termékeihez. A kiállításon is egy féltucat programmal jelentek meg. Lássunk ebből egy kis ízelítőt. **Psychotron** - CD-s verzió jelenik meg szeptemberben ebből a remek CIA kém-sztoriból. A filmszerű játékot, gyönyörű renderelt belső terekkel egészítették ki. Izgalmasnak ígérkezik.

Frankenstein - ki ne ismerné a szerencsétlen Igot a doktor szolgáját, őt irányíthatjuk a platformjáték pályáin. **Isle of Dead** - igazi fekete humor, a képregények stílusában. A főhőseink zombik, vérfarkasok és egyéb rettenetek között kalandozhatnak. **Fortress of Dr. Radiaki** - mindenki erre a stílusra dolgozik. Szép renderelt, de azért csak Doom! A **Harvester** láttán először a gyomrom fordult fel, később azonban megváltozott a véleményem. Arcade elemekkel megtűzdelt aventura. A végére egy sport játék, az **Alex Dampier Ice Hockey**. Egy kellemes jégheki a sportág rajongói számára.

A Time Warner gondozásában végre megjelenik a világ legszebb verekedős játéka, a **Rise of the Robots** (Mirage fejlesztés). Már tavaly is láttuk, de elkészültéről nem lehetett sokat tudni. A legjobban a játszhatóságtól féltünk. Szerencsére aggodalmam feleslegesnek bizonyult. Egy program, ami megtestesíti a joy-rángatók álmait. **Woodstock 25.** évfordulójára kiadtak egy multimédia CD-t, a résztvevőkre emlékeztetőre. A CD-n megtalálhatjuk a szereplőket és az eseményeket, hiteles kommentálással. **Return to Ringworld** a címe annak az amerikai fejlesztésű újrátételnek, amely a Tsunami tavalyi sikeres munkájának, a **Ringworldnek** a folytatása.

Thumbelina, azaz Hüvelyk Panna a címe a novemberben megjelenő Don Bluth műnek. Gyakorlatilag a rajzfilm adaptációja. Szintén aranyos a **Peter and the Wolf** karácsonyra tervezett CD-je. Ez egy gyerekeknek szóló ismeretterjesztő program, amely játszva vezet a komolyzene világába.

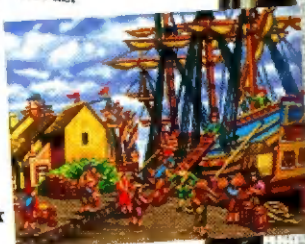
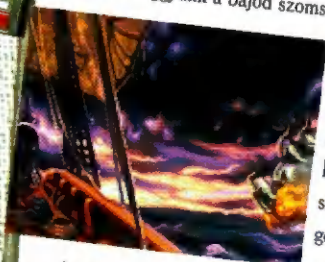
Az Impressions három újdonságot mutatott be. A **Lord of the Realms**, a **Front Line** és a **High Seas Trader** minden tekintetben megfelel a cég stratégiai irányvonalának. Ezek közül a **Lords of the Realm** tűnt a legszebbnek. A modell egyszerű, végy egy birodalmat és ruházd magadra a vele járó összes gondot problémát. Természetesen hamarosan meggyűlik a bajod szomszédaiddal, rablókkal, kereskedőkkel és adófizetőkkel. Kíváncsi vagyok milyen újdonságot tartogathat ez a már ezerszer feldolgozott téma. A **Front Line**-ről azt híresztelik, hogy a legszebb stratégiai játék széles e világban. Nem vagyok gonosz, de azért azt majd úgyis a játékosok döntik el, hogy igaz-e a pletyka. Az 1700-as évekbe kalauzol a **High Seas Trader**, amely korhű atmoszférájú kereskedelmi-stratégia lesz.

ECTS Játék

Legfrissebb játékunkban néhány tucat matricát, kitűzőt és plakátot sorsolunk ki!

Kérdésünk: hol rendezik meg fél évente az ECTS-t?

PC-X,
1536 Bp.,
Pf. 386



NEWS

ECTS

94

Az egyik legnagyobb meglepetés a Domark kínálata volt. A tavaly még vadul csak konzolra fejlesztő cég mostanra visszatért a PC-k világába és több szép terméket is a piacra dob.

A kalandozók még talán emlékeznek a C-64 nagy durranására, amely annak idején a **Lords of Midnight** névre hallgatott. Hát megjelent a PC szuper javított verzió, amely szerintem szinte csak a nevében hasonlít az elődjére. Az előzetes alapján ez a 3D kaland az ősz igazi szenzációja lehet. A **Fighting Fantasy** lassan benyomul a PC-kre is Ian Livingstone könyveiből indít kalandjáték sorozatot a cég. A sci-fi rajongóknak ajánlom a

Cerberus-t, amely egy fekete lyuk mellett tanyázó űrállomáson játszódik. A szimulátor barátainak a Flight Simulator Toolkít után a most kiadott **World War 2** jelenthet érdekességet, valamint a **Test Pilot**, amely egy berepülő pilóta mindennapjaiba vezet. A földhöz ragadtabbak a **Tank Commander**-rel élhetnek át harci kalandokat. Csodálatosan renderelt áomvilágba repít az **Absolute Zero**. A motor másoknak a **Kawasaki Superbikes** nyújthat kikapcsolódást.

Az Electronic Arts belső fejlesztői sem tétlenkedtek az elmúlt időszakban. Teljes gőzzel készül a **Noctropolis**, ami egy képregényen alapuló, elképzelhetetlenül szép grafikájú adventure. Minden háttérkép kézzel festett remekmű, zenéje pedig igazán profi munka. A szimulátorok világa is gazdagodik a **U.S. Navy Fighters** című darabbal. Fergeteges sebességet, több repülő típust és 50 missziót tud felmutatni. Nem semmi! Új irányvonal a multimédia - igaz, a **3D World Atlas** csak jövőre készül el Windows alá. Régi hagyomány az E. A.-nál a sportjáték-fejlesztés. A foci mánia után az **NHL Hockey '95** került terítékre - szeptemberi megjelenést ígérnek.

Októberben kerül kiadásra a **PGA Tour Golf 486**, mely az angol és amerikai golf-örületbe vezet bennünket. A program olyan szép, hogy rossz időben Nick Faldo ezen gyakorolja majd új ütési-technikáját.

Végül, de nem utolsó sorban az EA*Kids sorozatban megjelentek újabb, gyerekeknek szóló proggy-k. **Counting On Frank** címmel egy matematikai kaland és **Around The World In 80 Days** címmel egy olvasás-oktató multimédia.

Gyakorlatilag összesen négy dologról kaptunk anyagot, de ezek mindegyike nagy visszhangot kelthet. A tengeralattjáró szimulátorok egyike, a **Wolf Pack** megjelent CD-n 70 misszióval és javított grafikával. A

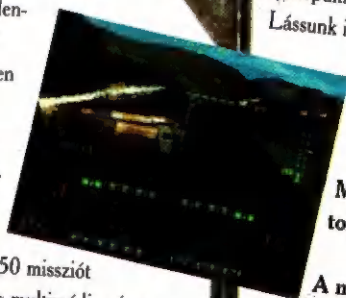
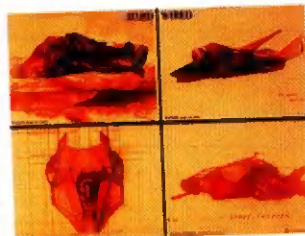
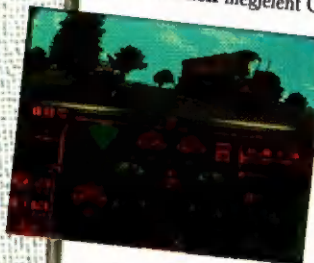
Comanche is Cd-re került szintén kb. 100 misszióval. Ezek voltak a már ismert dolgok, no de most, Hölgyeim és Uraim, van szerencsém bejelenteni az év szenzációját, a

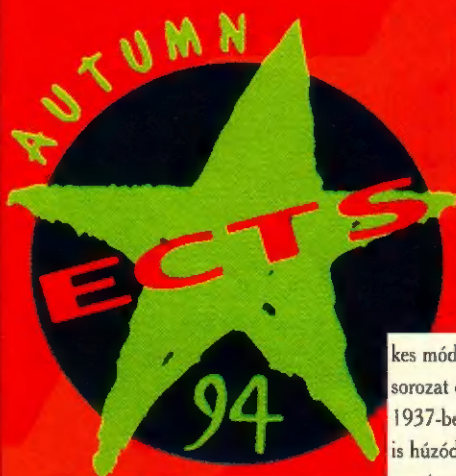
megismételhetetlen és fantasztikus **Armored Fist**-et. Ilyen gyönyörű tank szimulátor még soha, sehol nem készült - olyan, mint a **Comanche**, csak százszor jobb. Előre elkészített, vagy általunk generált küldetésekben vezethetjük az M1A2 Abrams, M3 Bradley tankokat sőt, még egy orosz T-80-assal is közlekedhetünk. A másik egy remekül megtervezett future cyberpunk játék a **Hard Wired**. Lássunk itt most néhányat a tervek közül.

Játék!

Milyen fajta szimulátor volt a **Comanche**?

A megfejtők **Armored Fist** plakátot nyerhetnek!





Kezdjük hát londoni ECTS beszámolóinkat - ha valaki nem tudná, ez a szórakoztató elektronika legnagyobb európai vására, amelyet félévente rendeznek meg.

INFOGRAMES

Kicsi és francia. Mi az? Hát Infogrames. Mégis olyan sikereket könyvelhet el, mint az Alone in the Dark 1-2. Most készül a három is, ami még szebb, még vektorabb és még elvárásosabb. Azért csak jöjjön hamar.

New Babylon Lunar Base 2071 Október... mi is következik ebből? Sci-Fi kaland-arcade, ami majdan a Chaos Control nevet viseli. Az arcade részeket Silicon Graphics-al készíteték. Rengeteg 3D és egyéb csecsebecse.

Végre kiszabadulunk a fantasztikus világokból, és elkeveredhetünk a Déli Sarok fagyos tájaira, a Prisoner of Ice segítségével. A jég foglyai is egy grafikus-kaland játékot ígérnek. Érde-



kes módon a cég a "Call of Cthulhu" sorozat darabjaként emlegeti. A játék 1937-ben játszódik és némi valós alap is húzódik mögötte. A hitleri Németország okkult titkai és máig félelmetes fekete mágia lengi körül a játékot.



MINDSCAPE

Hosszú és kitartó munkával a legnagyobbak közé verkedte be magát a Mindscape. Fantasztikus program-özőn fogadott a standjukon. Szeptemberre jelentette meg az Ultimate Domain-t, a gyakorlatilag az általam ismert stratégiai játékok közül az egyik legjobb. A másik már megjelent érdekesség a Wrath of the Gods - amely fotorealistikus kalandjáték. Akkor lássuk a szeptember végi újdonságokat. A Dragon Lore-ból egy demó CD-t kapott a szerkesztőség, amit tátott szájjal csodáltunk. A renderelt 3D-s világban játszódó kaland teljesen új lehetőséget mutat a fejleszt-

tők és játékosok széles táborának.

A Renegade játéka a Chaos Engine az Amigásoknak már régiség, most végre PC-n is megjelent. A nagyszerű lövöldözős buli, akár két játékosnak is nyújthat kellemes szórakozást. Lassan elkészül a Metal Marines is. A 20 misszió elég nagy kihívást jelent majd a játékosok számára.



Mario is Missing - azaz Mario eltűnt, hirdeti a cég. Nem nagy kár érte, mert öt gyerekeknek szóló oktató programban előkerült. Számolni, olvasni, okulni, gyarapodni lehet ezen játékok segítségével. Az igazi meglepetés a Teddy sorozat, amelyet 2-5 éves gyerekeknek ajánlanak!!



MICROPROSE

Viccesen csak microporsche-nak becézzük. Ennek oka a minőségben rejtezik - még szinte sosem csatlódtam a programjaikban.

Most is rengeteg meglepetést tartogattak a kiállításra. Kezdjük egy aranyos logikai játékkal a Break Thru!-val. Tetris klón, amelyet Alexey Pajitnov - az eredeti tetris megalkotója - készített. Ultimate Football címmel még elnézzük neki ezt az amerikai focit is, ha megígéri, hogy legközelebb nem nyolcadikként jelenteti meg a dolgot. A Microprose is belépett a multimédia piacra a Wild Blue Yonder-rel. Ez egy repülőket bemutató enciklopédia, amely az 1944 és 1994 közötti jet-figureket dolgozza fel.

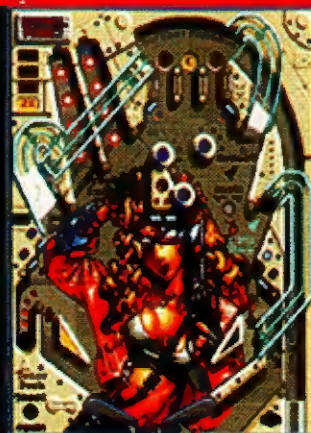
A szeptemberi legnagyobb szenzáció az új Sid Meyer produkció - a Colonization. Tekinthejtük a Civilization utódjának. A történelem legfantasztikusabb időszakát a felfedezések korát mutatja be. Kereskedelem, diplomácia, felfedezés. Hát kell



ennél több? Ugorjunk a 1900-as évek elejére a Zeppelinek korába, 40 évre. Milyen szintre tudjuk fejleszteni a repülést saját lehetőségeinkkel? Törvényszerű-e a mai fejlettségi szint, vagy már tovább juthattunk volna?

EPIC

Az Epic Megagames ugyan nem szerepelt a kiállítók listáján, de mi úgy gondoltuk, nem hiányozhat flipperes összeállításunkból. Ezek a legújabb Epic Pinball asztalok, amelyek láthatóan jobban kidolgozottak, izgalmasabbak.



Ezt boncolgatja a Zeppelin, a Microprose új "gazdasági" szimulációja.

Na túljutottunk a szeptemberen. Októberre ígértek a Master of Magic megjelenését. Végre egy remek kis stratégiai fantasy. Az újdonság mindössze annyi, hogy ebben a játékban a 200 monster, 210 varázslat, 35 karakterosztály, 55 speciális képesség, 80 mágikus tárgy szerepel.

Úgy látom itt telt be a helyem, így a következő számra marad a Pizza Tycoon, a Top Gun, a Star Trek, a Navy Strike és az Across the Rhine, amelyek kb. október végén, november elején jelennek meg.



SIERRA

A legnagyobb óriás a kiadók sorában. Kb. félórás filmet nézhetem a most megjelenő új termékeikről. Lenyűgöző a választék. A Sci-Fi-től a kalandon keresztül a horrorig minden lesz a következő félévben. Kezdeném a CD-n kiadott Gabriel Knight-tal és Kronidorral. Jobb, szebb, zeneileg bővített verziók ezek, amelyek ráadásul nem foglalják a drága winchester kapacitásunkat. Az Alien Legacy



címet viseli az a program, amely bőven tartalmaz stratégiai elemeket és futurisztikus manager vonásokat is. Sőt némi fraktál repkedést is. No majd jól kivesézzük, ha megérkezik.

A kiállítás legjobb poénja a Battle Bugs. A szlogen szerint ez egy bogarakkal ("bug-ok") játszható stratégiai játék és nem egy stratégiai játék "bug-okkal" (program hibákkal)! Küzdelem a szalámiért legyekkel, szöcskéikkel és hasonló fenevadakkal. A grafika talán egy hangyányit gyengébb, de nekem tetszik.

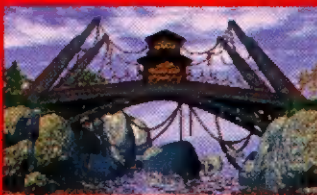
Végre egy igazi felüdülés a sok Doom után, megjelenik a nagy klasszikus unokája. Fantasztikus pálcika emberek, real time számoltatott gödröket ásnak az őket üldöző ellenséges pálcika embereknek. Ez az alapja mindenidők legjobb platform játéka a Load Runner-nek.

Nem mintha itt nem nyomulnának a hegyrengető robotok, említhetem azonnal az Earth Siege-et és



a Battledrome-ot. Hadd forogjon a társ. Kezdetben azt hittem, fantáziálok, de akkor ráébredtem, hogy inkább majd Phantasmagoria-zok inkább. Ez a legújabb Roberta Williams 3D álomvilág, némi rémálommal kombinálva. Ki ne ismerné a King Quest sorozatot, olyan régen kezdték, hogy még a nagymamám mesélt az első rész kalandjairól. Most itt a 136, illetve a hetedik része. Két CD-n abszolút rajzfilm. Fújji!

Roger Wilco is úgy tűnik elpusztíthatatlanul sorvasztja tovább amúgy is erőteljesen kigyomlált idegei sejtjeit. Jön a hatodik folytatás. Goblin 3 után nem volt képük kiadni a négyet, ezért most egy új és jól megjegyezhető címet választottak mint a ... mit is... , ja igen WoodRuff and the Schnibble of Azimuth. Bravó!



INTERPLAY

Elsőként a jó hír, játszottam a Dungeon Master 2-vel. De jó nekem, - gondolhatod, becses olvasóm - de ez bizony azt jelenti, hogy mindjárt kész lesz. A Castles II is felkerült CD-re. Javítottak is rajta valamit. Készül egy platform akciós, lövöldözős, agymenés is, BlackHawk címmel. Nem hiszem,



hogy nekik kellene ezeket a műveket elkészíteni. Nem is áll jól nekik. Örömmel vettem a hírt, hogy a Stonekeep még idén elkészül. Fantasy a'la Doom & Ultima Underworld. Szép, csak már jönne. Az orkok meg nagyon elpofátlanodtak, ezért nem árt őket a Warcraft-ban jól helyretenni. Ez ugyanis egy kellemes stratégiai játék, orkoknak és embereknek.

Csak hogy az Interplay se maradjon ki a Sci-fi és Cyberpunk mizériából, elkészítik a Cyberia-t. Természetesen 3D, renderelt stb... Ja, még egy Doom-szerű maradt a végére, csak itt egy valamiben ücsörgünk. Ez Descent névre hallgat.

US GOLD

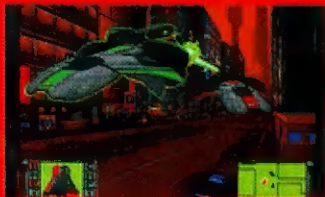
Mintha gyengülne a nagyhatalmú US Gold. Súlyos csapás a Virginhez csábult Westwood Studios és Lucas Arts. Mindezek ellenére a cég sok újdonsággal jelentkezett. A Wolf az első multimédia CD tőlük - farkasok életéről tudhatunk meg mindent. Érdekes... A Realms of Arkania a németek szerepjáték rendszerére alapuló játék második javított folytatása. Das Schwarze Auge címen

21 CENTURY

Ha értékelnünk kellene a 21. Century CD-n kiadott flipper-válogatást (amely tartalmazza a régi "Dreams" pályákat), akkor pilométerünk meglehetősen húzná a száját. A grafikák bizony gyengék, a golyó mozgása pedig vérszegény.



futott az első része. Az ennnyire nem volt jó. Annak idején bajok voltak a harccal, most ezen is változtattak. Sebbe és remélem sokkal jobb is lett. Még egy hír a kalandozóknak, kiadják az Arena CD verzióját. Nem hiszem, hogy bármi is változott volna benne. Valaki úgy fogalmazott, hogy az évtized szerepjátéka lehetett volna, de nem lett az.



Dolgozott a New World Computing is és elkészítette a Heroes of Might & Magic-et. Valóban értékes kincs, csak igaznak bizonyuljon a hír, hogy SVGA verzióban is fut majd. Itt jegyezném meg a rossz hírt, nem sikerült semmilyen hírt felkutatni a megígért Wizardry folytatásról. Hamarosan azonban az amerikai készítőket megkeressük ezzel a kíváncsi kérdéssel. Egy kicsi, egyszerű autós játék lesz a Power Drive - szerintem a US Goldnak nem kéne aprópénzre váltania az "aranyait".

Ha úgy gondoljátok, nem készült még elég tankszimulátor mostanában, akkor itt a Zephyr - ez egy kissé futurisztikus. Továbbra is háborúznunk. Az Iron Cross a II. Világháborúba vezet. Real time harci stratégia. Egy gigantikus eposz az Under a Killing Moon, állítólag 3 CD-n jelenik meg. Hiszem, ha látom.

21 CENTURY

Nevéhez méltóbb a Pinball Fantasy folytatása. Sajnos még csak két pályát láttunk, de már ezek is mutatják, hogy sokkal jobb és lényegesen szebb flipperasztalokkal játszogat-hatunk a közeljövőben.

A 21. Century egyébként már jóval túl van a 500.000-ik eladott Pinball-on. Igaz, hogy a játék minden géptípuson létezik Gameboy-tól a PC-ig. A Pinball-lázat tehát minden-képpen ők okozták. De hát úgy lát-szik, szeretünk flippereznünk. Mi is nagy várakozással várjuk a következő flip-perverziót.

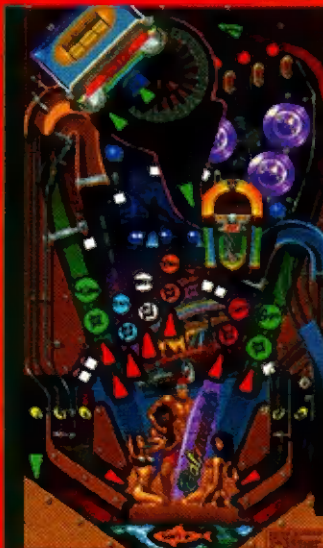
KRISALIS

Kicsi, szívemnek kedves kiadó. Néhány újdonság tőlük is érkezett. Amiga átiratok készültek mostanában inkább. A Viking és a Shadowworlds, már ott porosodik sok Amigás fiókja mélyén, de most eljött a PC-sek ideje... A Hannibal angol nyelvű verziója is valószínűleg megdobogtatja a stratégiákat. A kalandozóknak továbbra is a Rings of Medusa Gold-ot ajánlhatjuk, (novemberben) angolul. Az ECTS legötlete-sebb játéka címet azonban min-denképpen a Krisalis Bazooka Sue című műve nyerte, legalábbis tőlem. Ennyi ötlet, geg utoljára a Day of Tentacle-ban volt és mégsem annak koppintása. Egyedi, kedves, szexi és nagyon humoros. Van képünk ezek után azt állítani, hogy nincs képünk róla (csak ijesztgetünk, mégis van!).



EOA

Talán a legnagyszerűbb dolgokat az Electronic Arts standján láttam - közöttük az Origin birodalmat is. Tőlük a legérdekesebb hír valószí-nűleg a Wing Commander III megjelenése. A játékra igazán sokat áldoz-tak, de megérte. A Csillagok Háború-jából ismert Luke Skywalker (Mark Hammill) az alapötörténet főszerep-



lője, az ő gázsija pedig nem volt ala-csony, még akkor sem, ha most nem filmben szerepel. Illetve, filmben sze-repel csak egy számítógépes játék film-jében. A Wing Commander III ismét Chris Roberts munkáját dicséri, aki a strike Commander és a Wing Commander I, II sikerével már bizo-nyította hozzáértését. Az űr után tér-jünk vissza a földre, vagy inkább a kék égre, ahol első világháborús harci gépek géppuskái kattognak. Wings of Glory címmel jelenik meg hamarosan ez a szimulátor. A szimulált múlt után szintetikus jövő. Bioforge - interaktív mozi, akció, kaland. Ezek a címsza-vak jellemzik a decemberben megjele-nő újdonságokat.

Az Origin az elsők között volt annak idején a Doom-szerű kalandok



között (nem dőlt el a vita, hogy a Wolfenstein vagy az Ultima Underworld volt-e előbb). Október-ben kiadják a System Shock-ot, amely egy cyberpunk világba vezet.

Az SSI átalált a US GOLD-tól és immáron itt jelenteti meg a termé-keit. Nagy a lista, szerencsére. Panzer General II. világháborús stratégia SVGA-ban. 2 órás missziótól 60 óráig minden, ami stratégiáknak csemege. AD & D rajongók! Jön a Menzoberranzan decemberre, vala-mint folytatódnak a megkezdett soro-zatok. Meglepve értesültem a tervről,



miszerint megjelenik a Renegade című űr-szimulátor. Szinte hihetetlen, de ők is kiadnak egy Doom kategóriájú dolgot, a Cyclones-t.

Bullfrog-ék is e nagy cég égisze alatt jelentetik meg a programjaikat. A Theme Park (vidámpark szimulá-tor) sikere után a Magic Carpet áll megjelenés előtt, ami egy remek repü-lőszőnyeg szimulátor, fantasy elemek-kel átszőve. Wow! Sőt! Készül a Syndicate 2 is.

A Delphine Software is kiad ve-lük egy érdekes 3D vektorkalandot Little Big Adventure címmel.



VIRGIN

Szinte betakart az az információ özön, amit a Virgin-től a kiállításon szereztünk. Kezdjük az izgalmasak-kal. Megjelenik a Cannon Fodder 2. Ha valaki nem játszott az első verzió-val, most már ne hagyja ki ezt a lövöldözést. S ha már a lövöldözésnél tartunk hamarosan itt a Doom II. Egyes vadabb egvedek kiadtak a Doom-hoz 500 újabb pályát is, de az azért mégsem ugyanaz. A Lucas Arts is legyártott egy remek klónt, Dark Forces címmel. Itt a Csillagok Hábo-rújában Doom-ozhatunk. A Biroda-lom gárdistáit és harci robotjait lövöldözhetjük halomra benne. Végül, de nem utolsó sorban az októberben megjelenő Creature Shock is valami hasonló örület.

Nagy öröm a Dűne rajongóknak a készülő Command & Conquer, ami hasonló stratégiai jelleggel, de nagy



TEAM 17

"Játékok a következő generáció számára" hirdeti a szlogenjük. Én egyetértek, csak végre álljanak át PC-re. Sajnálom én is az Amigát, de úgy tűnik, hogy eltűnik. Bár ennél a cégnél is láttam a szemsarokban megcsillanó könnyecseppet a jó öreg játék-gép haldoklása miatt. De láttam az új termékeket is. Ezek közül az All Terrain Racing, mint új generációs autóverseny volt kiugró. Gyönyörű grafika és egyszerű kezelhetőség szinte egyenlő a sikerrel. Megjelenés novemberben.

Az Alien Breed folytatódik végre-valahára PC-n is, ezúttal Tower Assault címmel. Talán soha sem készült ilyen csodálatos grafikájú shoot'em-up. Új fegyverek, óriási missziók és a megszokott izgalom!

A Superfrog és a Project-X októberben készül el! Dömping, Yeah!

King of Thieves, hát az meg mi, kérdezhetnéd. Hihetetlen, de tavaszra kalandjátékot ad ki a 17-es csapat.

Autóverseny kategóriában, CD-n indul az OverDrive októberben.

Hajrá 17-es!

OCEAN

A nagy cég lassan mozdult és lemaradt. Az Ocean most igyekszik behozni a már korábban PC irányba fordult kiadókat.

Már piacra dobták az első CD-s termékeiket, a Central Intelligence-t. Stratégiai képességünket vizsgáztatja a politikai színezetű játék. Döntéseinknek komoly katonai és diplomáciai következményei vannak, így nem mellékes milyen taktikát alkalmazunk a játék folyamán. Régóta készül az Inferno, a Sci-fi szimulátorok királya. Egyáltalán nem szoktam így áradozni valamiről,

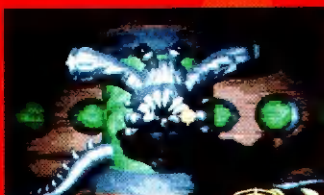


de aki tud, az tud. Itt azonban még többről van szó. Akik ezt a szimulátort készítik, szinte mindent tudnak a vektorkról és a designról. Az űrcsata után a légkörben repkedtem egy kicsit, majd a víz alatt folytattam utam. Mindezt megtehettem Virtual Reality sisakban is. Félelmetes volt.

A csoda azonban tovább folytatódott az Iron Angel bemutatása alatt is. Ez egy másik future játék, amelyben az ENSZ rendfenntartó supergéppel kell megakadályoznunk a nukleáris háborút. Gyakorlatilag szimulá-

Eddig még nem foglalkoztak flipper-készítéssel (csak Dizzy-vel), de mondhatjuk, hogy az első próbálkozás jól sikerült. A pályák többszintesek, ráadásul trükkös rejteketek újabb pályákra juthatunk. Mit is írhatnánk még? Lássuk inkább a pályákat...

CODEMASTERS



mértékben továbbfejlesztett lehetőségekkel rendelkezik.

A szépséges grafikák megszállottai a Seventh Guest folytatásának a The 11th Hour-nak hódolhatnak. A szimulátor pusztítók a KA-50 Hokum-mal - egy harci helikopterrel -



lesznek szerintem maximálisan kielégítve. Jön a Kyrandia 3. Nem kell mondanom milyen a grafika és a játszhatóság. Az autó-bolondok a Nascar című művet várhatják a következőkben. Kevés hír jött a Lost Edenről, ami a Westwood különlegessége. Platform kategóriában, Aladdin és Lion King a király. Azt hiszem ennyi.



tor, amely legalább olyan szép, mint az Inferno.

Reméljük az Ocean fejlesztői hamar a többiek után vetik magukat és ennek mi látjuk majd hasznos vég-eredményét, a minőségi termékek versenyében. Az ECTS-en méretes standon, üvöltő heavy-metál zene kíséretében mutogatták szoftvereiket - reméljük, ez a programokon is meglátszik majd...

GREMLIN

A Jungle Strike és Desert Strike sikere után sokan várjuk már a Gremlin Interactive új játékait. Itt van például a Retribution, ami leginkább egy SCI-Fi légpárnás-tank, vagy valami hasonló szerkezet. Real-Time landscape technológia, 50 különböző küldetés, és persze rendkívül jól programozott ellenséges intelligencia jellemzi. A másik újdonság egy futurisztikus verseny játék, a Slipstream.

Múltkoriban szánunkban indított Gremlin játékok hatalmas sikerére való tekintettel a játék folytatódik: a 24. oldalon újabb, ezúttal Desert Strike competition-t találsz!



LUNICIUS



Csalódtam a Newsweek csatlakoztatásában. Az augusztus 29-i számában olvastam (fújj, de nagyképpően hangzik), - mert az orrom alá dugták - a Cyberflix fantasztikus sikeréről. Egy év alatt két CD-s játék további három fejlesztés alatt, egy "Év játéka" díj a MacWorld-től. Ez már valami - gondoltam -, ezek tudnak valamit. Később ez a lelkesedésem azért jócskán alábbhagyott.

nem áldoztam rá. Egy közepes bázison kezdődik a játék, majd később belemelegszik. Misszióink nem voltak különösen izgalmasak - valahogy engem nem hatott meg.

A Jump Raven szimpatikusabb - szép a doboz, a játék is lényegesen kiforrottabb. Sőt, futott 640x480-ban is. Kellemes a Ciberpunk sztori, de a harmadik pálya is csak ugyanolyan golyópuffogatásnak tűnt, mint az első. Sajnos különösebb missziót, interaktivitást vagy egyéb értékelhető célt nem találtam benne.



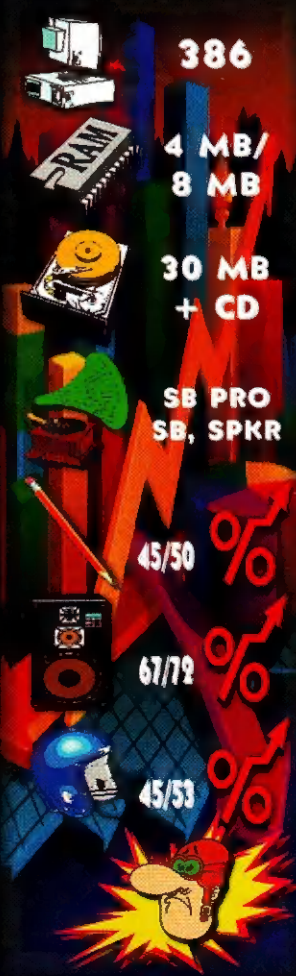
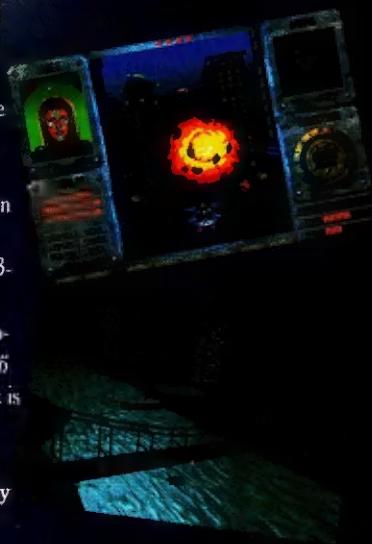
I gazi amerikai sikersztöriről van szó: adott két testvér, Robyn és Rand Miller, akik megszállottként egy garázsban fejlesztették ki a Lunicus-t és a Jump Raven-t. Ebből persz egy kicsit megmilliomosodtak. Ne, ne, kedves olvasóm, ne robogj a garázs felé. Még nem hallottam hasonló hazai durranásról... Eddig kb. 100.000 db-ot adtak el különböző géptípusokra - ebből mindjárt arra a következtetésre jutottam, hogy egyes népeknek egy csepp ízlésre sem futotta.

Amellett, hogy egy nagyszerűen kiagyal sci-fi-Ciberpunk világ a háttér, és sok 3D animáció található bennük, semmi extra. Lövöldözhetünk boldog boldogtalanra. A Lunicus 20-30 óra játék-időt ígérget, de én ezt bevallom,

Lehet, hogy mások mégis nagy örömet szerez. A mozi része tényleg jó, de ez manapság már kevés. Vagy mégsem? A sikert mégis a mozi hozta? Lehet, hiszen a program mögött a Paramount Interactive kiadó vállalta áll. 1993-as adatok szerint a számítógépes játékokban nagyobb pénzek mozogtak, mint a filmforgalmazás ijesztő útvesztőiben. Mintha ezek dolgok is kezdenének összeolvadni.

Shy

Mivel a két program szerintem még egy fél misét sem ér meg, összevont pilométert készítettem: az első érték a Lunicusra, a második a Jump Raven-re vonatkozik. Nem valami fényes!



EVEN MORE THE INCREDIBLE MACHINE

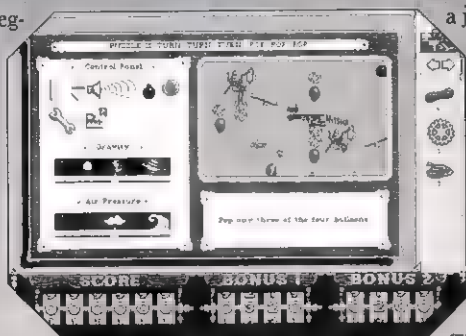
Volt egyszer - úgy másfél éve - egy játék, úgy hívták, hogy "Hihetetlen gépezetek" (Incredible Machine). Felütöttem ■ fejemet, mikor megláttam: hohó, egy új állatfaj! Megadott alapelemkészlet segítségével, megadott feladatokat kellett megoldani. Ez így pont olyan undorítóan hangzik, mint egy fizikapélda. Ha végignézzük az alapelemeket, már kezd feltárulni a dolog bája. Például ott van Ernie, az aligátor, aki ugyan megessi ■ egeret - nagyon hasznos alapelem, lásd később -, viszont a farkával bármit a magasba röpít, ami hozzáér.

Nem statikusak ■ feladatok. Amikor elindítjuk a gépezetet ■ labdák, golyók leesnek, működésbe hozzák az emelőket, tűzészto fűvókat, egyebeket, és izgatottan figyelhetjük, hogy megoldódik-e, amit Sierraék kitűztek számunkra - avagy amit mi állítottunk össze barátunk/ellenességünk/szomszédunk számára. Kétféle módon nyújt elvezetést az "Incredible Machine": vagy magányos harcoként győzzük le a feladványokat, vagy a "Freeform Mode" üzemmódban magunk állítunk össze vérmérsékletünknek megfelelő gépezeteket, amelyekbe helyezhetünk feladványokat is, hátha az örületbe kergethetjük barátunkat/barátnőnket.

Mit is kell csinálni? Az indító képernyőn hasznos körbehurcolászni a kurzort, mert felirata mindig megmagyarázza, mi fog történni, ha kattintunk egyet. Elkezdhetjük ■ betanító feladványok megoldását. 21 ilyen van. Az első még a szánkba rájja a teendőket. Minden újabb feladat újabb alapelem, vagy újszerű használati

mód ismertetésével gazdagítja tudásunkat.

A villáskulcsra kattintva be-
léphetünk a feladványszerkesztőbe



("Freeform Mode"), a nyolcszögletű piros gomb megnyomása pedig kivisz bennünket imádott DOS-unkba.

Jobboldalt látható a feladat vázlatos képe, alatta ■ réztáblába gravírozva, maga a feladat. Akkor kerülünk be a feladatba, amikor a vázlaton kattintunk egyet. Megjelennek az immár részletes és szép képernyő jobb oldalán ■ megoldáshoz felhasználható további elemek. Egyáltalán nem biztos, hogy mindegyik szükséges a megoldáshoz. Alul láthatjuk elért pontszámunkat (Score), a megoldáshoz szükséges időért járó pontokat (Bonus 1) és a megoldás egyszerűségét vagy eleganciáját jutalmazó pontokat (Bonus 2).

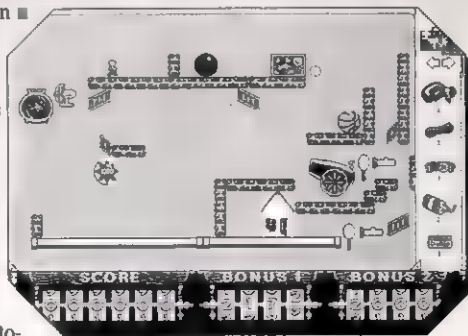
Csak le kell vontatni az elemeket a raktárról, a program előzéke-nyen nem engedi értelmetlen helyeken lerakni őket. Tetszőleges hosszúságúak lehetnek, és vontatással lehet az elemek között kifizíteni a köteleket. Színük pirosból zöldre vált, amikor jó helyen vannak. Hasonlóan működnek a haj-

tósíjak, de azok nem tudnak tetszőleges távolságot áthidalni. Amikor túl távoli elemeket akarunk összekötni velük, akkor egyszerűen visszaugranak a raktárra. A legegyszerűbb mozgásforrás egy egérkalicka, amelynek lakója örült teke-

résbe kezd, ha bármi (labda, macska, tekegolyó stb.) elhalad mellette.

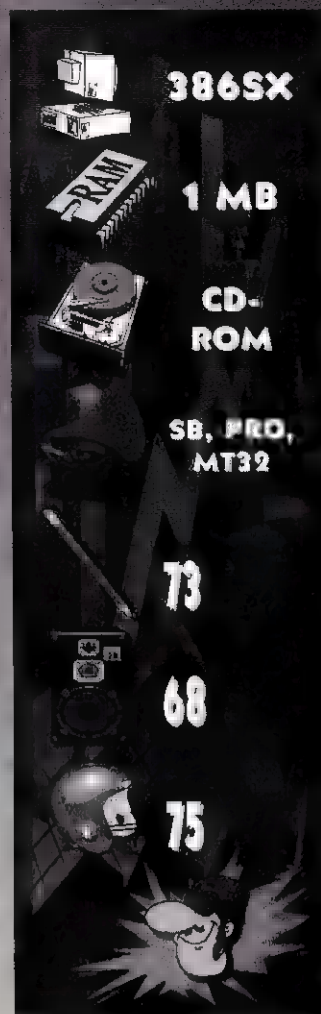
Az egyetlen komoly kifogásom a játékkal szemben az, hogy komolyságot színlelve állítható benne a gravitáció és a levegő sűrűsége, miközben egyetlen gyertya fényével táplált napelemcsoport meg tud hajtani például egy tekegolyót vivő szállítószalagot. Ami még a fentemlített fizikaundoros versenyzőt is erős gyanakvásra készíti a legcsekélyebb valóságérték vonatkozásában is. És mi az újdonság?

Hát megjelent ■ "The Even More Incredible Machine" nevű játék, immár CD-n (650 megabájt helyen 20 megabájtnyi adat...), ami a korábbi változattól főképpen abban különbözik, hogy nem 50 hanem 170 előre elkészített feladat van benne. Mellesleg van egy ma-



réknyi izgalmas, új építőelem: szemétdomb, ami olyan, mint egy fal, de dinamittal nem lehet felrobbantani; a flipperütköző, ami a hozzá-
érő tárgyakat teljességgel kiszámíthatatlan irányokba löki tovább.

Hiányzik viszont ebből az újabb kiadásból a jelszó, ami megakadályozta, hogy egyből a nehezebb pályákkal vegyük el kedvünket a játszástól - márpedig ez tényleg hasznos lenne.



Bitségek. A játék 600 kilobájt hagyományos memóriában, mezei VGA kártyával fut. Ha van 64K EMS, 550K is elég neki. Elegendő DOS memória esetén még Windowsból is elindíthatjuk.

Meglehetősen ügyes volt ■ tervező grafikus. Háromszori böngészésre sem hittem el, hogy amit látok, az csak 16 színt használ. (A közbelső árnyalatokat sakktablázással állítja elő.) SoundBlaster, Pro Audio Spectrum, MT32, General MIDI hangkeltőket támogat ■ program az elvárható hűséggel, ■ zörejek és zenék nem készítek csápolásra, de nem is vonták el figyelmemet ■ teendőkről.

Voltaképpen nem rossz időtöltés a hihetetlen gépezetekkel bíbelődni, körülbelül olyan gyakran vemednék erre, mint a keresztretjé-
vényfejtésre. (Évente egyszer, illetve amikor valami múlt nyomorékság - kéz- lábtörés, fogászati esemény okozta szájjár - minden egyebet megakadályoz...) **CZY**

Manchester United Premier League Champions

Sípszó után

A nyári újdonságok közül ez ■ harmadik (Sabre Team, Soccer Kid és ez) játék, amit a Krisalis cég jóvoltából tudhatunk magunkénak.

A játékot elindítva a főmenüben találjuk magunkat. Itt öt ikon közül választhatunk. A Setup ikont választva, beállíthatjuk, hogy legyen-e időjárás változás (Weather On, Off), illetve a játék nyelvét.

A Custom Cup ikonnal lehetőségünk van max. négyen játszani egymás ellen egy kitalált kupáért. A következő ikonokkal konfigurálhatjuk a kupát:

Cup Name: Itt megadhatjuk ■ kupa nevét (ez 24 karakter lehet).

Rounds: Beállíthatjuk, hogy hány csapat között folyjon ■ versengés (2-64). Minél több csapatot választunk annál több forduló kell végig játszani. Ahogy növeljük a csapatok számát, zöld ikonok gyulladnak ki lejjebb. Ezekkel adhatjuk meg, hogy egy-egy körben szükség esetén legyen-e hosszabbítás.

Pitch type: pálya típusok befolyásolják ■ labda pattanását és gurulási sebességét.

- Normal (füves), Wet (nedves), Dry (száraz), Muddy (sáros), Frosty (fagyott), Foggy and Frosty (ködös és fagyott), Random (gép által választott). Jeges, vizes pályán a játékosok irányítása nehezebb, olykor elcsúszhatnak.

Jöhet a csapatválasztás. A baloldali ablakban az összes (a játékban) létező csapat látható. A jobboldali ablakban ■ kiválasztott csapatok vannak. Kiválasztásnál a baloldali ablakban klikkeljünk rá egy csapatra, majd nyomjuk meg az Add team gombot. Ha törölni akarunk egy kiválasztott csapatot, bökjünk rá ■ jobb ablakban és nyomjuk meg a Delete team ikont. Ha az összes csapatot törölni akarjuk, klikkeljünk a Delete all gombra. A Human team és a Computer team gombokkal azt állíthatjuk be,

hogy egy-egy csapatot mi irányítsunk, vagy ■ computer. Sajnos csak négy csapatot tudunk mi irányítani, a többi a gép önzően megtartja magának. Ha ezzel kész vagyunk, már csak a mezünk színét kell beállítanunk és indulhat ■ meccs ■ kupáért.

A Custom League gombbal egy bajnoki ligát játszhatunk le. A menüben lehet beállítani a liga nevét (League name), a résztvevő csapatok számát (No. of Teams; 2-24), hogy

hány pontot kapjon ■ nyertes (Point for Win; 1-5), ha döntetlen a meccs eredménye, akkor hány pontot kapjanak a csapatok (Point for Draw; 1-5), hogy hány forduló legyen a bajnokság és, hogy milyen típusú pályán folyjon. Jön ■ csapatválasztás a már leírtak alapján. Ha lefutott ■ meccs, 2 gomb lesz található az ablak alatt. Az első ■ Leagues Tables, egy statisztika, ami megmutatja, hogy egyes csapatok hány meccset játszottak (P), hányat nyertek (W), hány döntetlent játszottak (D), hányat vesztek (L), hány gólt lőttek összesen (F), hányat kaptak (A), mennyi pontjuk van (Pts.). A másik gomb a Top Scorers, a góllövőket mutatja a gólok száma szerint. A következő főmenüpontra a Single Match.

Leginkább annak fontos, aki nem akar sokat gatyázni a beállításokkal. A csapatválasztás módja itt ■ következő: ■ bejelentkező csapattalból klikkeljünk rá egy csapatra, majd a legfelső, vagy az alulról ■ második gombra. E két gomb alatt állíthatjuk be, hogy ■ mi vagy a gép irányítása alatt legyen a csapat. A világoskék gombbal a pálya típusát választhatjuk ki. A mezválasztás után jön a Tacti-Grid (a csapatfelállítás) és a meccs. A Season menüpontra ■ legbonyolultabb. Mikor belépünk, lehetőségünk van behívni egy korábban elmentett játékot, vagy egy újat kezdeni. Ha újat kezdünk készüljünk föl egy csomó menüre, ikonra és táblázatra. Szóval: először is meg kell

mondanunk melyik csapatnak leszünk a managere. A csapatválasztásnál minden első rubrikába be kell írni a nevünket, minden másodikba pedig csapatot kell választani. Ezek után ■ szezon kezdetét adhatjuk meg (1993-2100). Miután kreált nekünk a gép egy szezont, ami két kupáért folyik, az F.A. kupáért és ■ Coca-Cola kupáért, megmutatja a két kupa első fordulóját és utána ad egy menüt (már vártuk).

Az első gomb ■ Squad. Ha ráklikkelünk ■ bal ablakban egy csapatra a jobb ablakban kiíródik ■ csapat tagjainak neve. Ha valamelyikre rábökünk és utána a Player info ikonra egy grafikon kapunk, aminek a jelentése később ■ Tacti-Grid-nél lesz megtekinthető. Következő ■ Statistics, a statisztika. A baloldali ablakból kiválasztott csapatról kapunk részletesebb infót, ha az ikonokra bökünk:

Fixtures: A kiválasztott csapat meccseit láthatjuk eredménnyel.

A Premier, Division 1, Division 2, Division 3, GM Conf. ■ osztályozást jelzi. Hazai pályán játszott meccs



(H), vendég pályán játszott meccs (A). A többi rövidítést lásd feljebb.

Squad top scorers: itt csak arról a csapatról kapunk infót, amelynek ■ managere vagyunk. Megmutatja, hogy ki hány gólt rúgott egy ligában (Lge), vagy máshol (Oth) és, hogy ez összesen mennyi (Tot).

Squad Fitness: a csapatunk emberei milyen formában vannak, van-e sérült.

Performance: ez egy grafikon a teljesítményünkről

Discipline: játékosaink "viselkedését" nézhetjük meg, magyarául kapunk-e piros lapot.

Top scorers: lásd a custom league-nél

Manager history: a csapat manageréről, azaz a mi múltunkról kapunk infót. Itt ■ betűk értelmét ld. (szintén) Custom league.

A harmadik Season menü ikon a Managers. Itt állíthatjuk be a manager(ek) nevét, csapatát.

Disk shop: behívni, vagy elmenteni lehet állásokat.

Cup draws: megint megnézhetjük ■ két kupa állását.

Setup: ugyanaz a setup, ami a főmenüben. A procedet lenyomva megtudjuk, kivel játszunk. Mezválasztás után a Tacti-Gridben találjuk magunkat.

Squad: Itt egész csapatunk névsorát láthatjuk. Az emberek nevei többféle színben lehetnek kiírva, ■ következők szerint:

- fehér: 100%-os formában lévő játékosok

- piros: a fehér ellentéte, az ember vagy súlyos sérülésben szenved, vagy kiállították.

- kék: ha egy sérült állapota javul, pirosból kékre vált a neve, de még mindig nem választható.

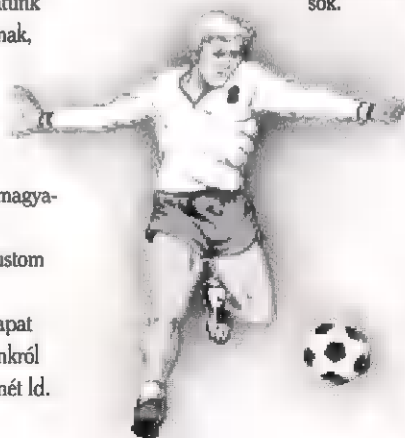
- sárga: már választható, de még mindig sérült egyén. A játék közben elakadhat, lassabb, gyengébb.

Team: Itt láthatjuk azokat az embereket, akik játszani fognak a meccsen. Cserélni úgy tudunk, hogy rábökünk a csapattól egy játékosra, utána pedig vagy "Substitutes" ablakban, vagy ■ "Squad"-ból valakire. Ha valakire ráklikkelünk, a Players Stats ablakban egy grafikon jelenik meg. Ez ugyanaz ■ grafikon, amit már korábban is láthattunk, csak itt rövidítések vannak. Ezek értelme:

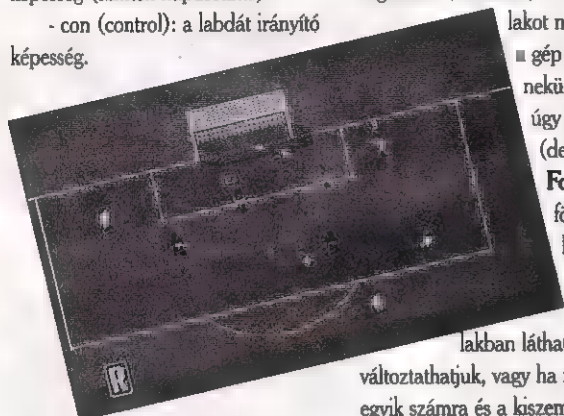
- spd (speed): ■ játékos sebessége.

- stm (stamina): milyen gyorsan fárad el a tag.

- agg (aggression): agresszivitási szint. Ha valakinek magas az agresszivitása és alacsony a szerelési képessége (tck - tackling) sokkal több falatot csinál, mint mások.



- pow (power): milyen erőset tud rúgni.
- acc (accuracy): célzóképeség
- pos (positioning): helyezkedési képesség (csak kapusoknál jelentkezik).
- han (handling): labdakezelési képesség (szintén kapusoknál).
- con (control): a labdát irányító képesség.



- pas (passing): passzolási képesség.
- int (intelligence): a focisták intelligencia-szintjét láthatjuk. Ez befolyásolja az emberünk célzó képességét, illetve a döntéshozásban a passzolásnál vagy a rálövésnél.
- fit (fitness): a játékos erőnléte. Ez általában maximumon van, kivéve ha megsérült korábban.

- mor (morale): hangulat szint, elszántság. Az összes tulajdonságot befolyásolja.

Set pieces: ez a Substitutes ablak alatt van. Itt lehetőségünk van beállítani, hogy ki rúgja majd a tizenegyeseket (Penalty) illetve a szabadrúgásokat (Free kick). Ha ezt az ablakot nem töltjük ki

■ gép ezt megteszi nekünk, de csak úgy találomra (de kedves).

Formation: a főállásunkat láthatjuk.

Ezt ■ alatta lévő ablakban látható két nyílal

változtathatjuk, vagy ha rábökünk az egyik számra és a kiszemelt helyen újra bökünk egyet.

A jobbra mutató nyíl mellett található ikonokkal egy lépést hátrálép mindenki, az alatta lévővel előre egyet. A két lemezt ábrázoló ikonokkal elmenteni, illetve betölteni tudunk állásokat. A nagyítóban lévő emberke-ikonokkal az ellenség felállítását tekinthetjük át, míg a pipát ábrázoló ikonnal továbbléphetünk.

Na, végre-valahára eljutottunk a lényeghez. A különféle rúgásokat, és fejlekedést nem írom le, hiszen 5 perc játék után rá lehet jönni. Ha a gombot nyomva tartjuk, erősebb lesz a rúgásunk. Irányítani a rúgást abban a pillanatban kell, miután elengedjük a gombot, a magas rúgáshoz hátra kell nyomni a jojt.

Gombok használata:

F1-F4 és F5-F8 - Tacti-Gridbe való lépés.

F9-F12 - Pause

R - Visszajátszás

S - A meccs állását nézhetjük

Visszajátszás közben használható gombok:

S - Lassított vagy normál sebességgű lejátszás.

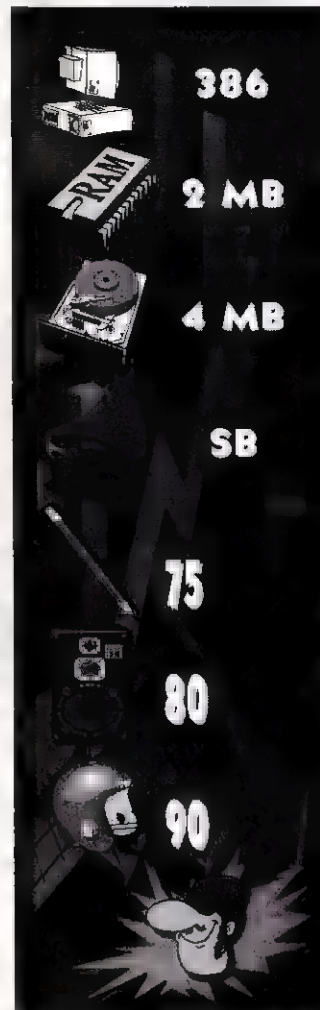
F - Előretekérés.

B - Visszatekérés

V - Választás az elől- és a hátulnézet között

SPC - Az emberek közötti váltás.

Spike & Pete



A Multimédiások Rémálma!

SyQuest TECHNOLOGY

csatlakozó lemezek
winchesterek
végtelen kapacitás

Hívja a disztribútort!!!

ANT LTD.

Szármástechnikai Szolgáltató Kft.
1067. Bp. Szondi u. 29.
Tel./Fax: 153-3154, 269-4428

A KIMSOFT őszi ajánlata

Microsoft akció (amíg a készlet tart)	
FoxPro 2.6 Standard/Upgr.	9 900,- / 1 990,-
FoxPro 2.6 Prof./Upgr.	57 900,- / 27 400,-
FoxPro 2.5 Win. (magyar)	19 900,- / 9 900,-
WinWord 6.0 (magyar)	32 400,- / 11 400,-
EXCEL 5.0 (magyar)	39 900,- / 11 400,-
Excel 5.0 + WinWord 6.0 + Powerpoint 4.0 =	MS Office 4.2 (magyar) ■ 900,- / 24 900,-
Excel 5.0 (angol) / Upgr.	32 900,- / 11 400,-
Works for Win. 3.0 (magyar)	16 900,- / 7 400,-
Windows 3.11 / Upgrade	12 900,- / 7 400,-
Win. for Workgroups Add On 3.11	6 400,-
MS Publisher 2.0 / Upgr.	16 900,- / ■ 900,-
ACCESS 2.0 / Upgrade	39 900,- / 9 900,-
ACCESS 2.0 Developer's Toolkit	32 900,-
Excel 5.0 + WinWord 6.0 + Powerpoint 4.0 =	MS Windows Office Pack 4.2 59 900,-
Visual C++ 1.0 Prof. / Up.	34 900,- / 17 900,-
Visual Basic 3.0 Prof/Up.	■ 900,- / 12 900,-
MS DOS 6.2 / Update 6.0-ról	6 900,- / 1 200,-
Quattro Pro 5.0 DOS/Win.	6 900,- / 6 900,-
Borland C++ 4.02 / Upgr.	Hívjon!
Borland Pascal 7.0 / Up.	■ 900,- / 19 900,-
CD-ROM-ok, játékkomplexumok	
Rebel Assault (Csillagok háborúja)	7 400,-
TIE Fighter / SIM City Enhanced	7 900,-
Myst / Return to Zork	7 900,- / 6 900,-
Star Wars Chess	■ 400,-
ChessMaster 4000 Turbo	5 900,-
Rise of the Robots	Hívjon!
Lord of the Rings (Enhanced)	6 900,-
Hardver árjegyzékünkben	
SONY CDU-33A CD ROM (dupla seb.)	17 900,-
HP DeskJet 520	38 900,-
HP LaserJet 4P/4MP	127 400,- / 184 900,-
Hangkártyák	nyilvános választékban Hívjon!
Corel Ventura 4.2 teljes magyar betűkészlet (kb. 600 db font)	
CorelDRAW 5.0 CD / Up.	67 400,- / 29 900,-
CorelDRAW 3.0 magyar CD ver.	16 400,-
Corel ArtShow 4.0	4 900,-
Corel Photo CD-k (témakörönként)	3 400,-
AutoCAD LT for Windows	47 400,-
Harvard Graphics for Win. 3.0 (Új!) Hívjon!	
Adobe Photoshop 2.51	■ 900,-
Windows 3.1-hez magyar ékezetes TrueType betűcsomagok (50 db font)	4 900,-
Corel Ventura 5.0 CD	47 900,- / 27 400,-
QuarkXPress for Windows 3.3	91 400,-
WordPerfect 6.0 Win. (magyar)	■ 900,-
WinFax Pro 4.0	12 900,-
Uninstaller 2.0	■ 900,-
Check It Pro / DeLuxe	13 900,- / 21 900,-
Norton Utilities 8.0 / Up.	16 400,- / ■ 400,-
Norton Commander 4.0	7 990,- / 3 900,-
ACT! 2.0 for Win. / Up.	19 900,- / 7 400,-
dBFast 2.0 (Windowsos "Clipper")	14 900,-
Clipper 5.2 (akció!) Hívjon!	19 900,-
CA-Clipper Tools 3.0 (Akció!)	19 900,-
Clipper + ExoSpace + Tools/dBFast	34 900,-
SPT_GIB for Windows angol szótár	3 999,-
Angol szótár CD-n (Új, akció!)	Hívjon!

A COMPAIR'94 kiállítás A/321-es standján rendkívüli akciókkal és jelentős CD-ROM, játékkomplexum választékkal várjuk Önöket

A közöti árak nem tartalmazzák a 25%-os átlát, és a helyszíni üzembe helyezés költségeit.

KIM-SOFT Számítástechnikai és Kereskedelmi Kft.
1112 Budapest, Hegyalja út 70. fszft. 2.
Telefon/fax: 1 656 656

THE GRANDEST FLEET

Újabb játék jelent meg ■
stratégiai játékok piacán.
Mivel köztudottan (?)
odavagyok az ilyen típusú játékokért,
első szerkesztőségi utamon úgy csap-
tam le rá, hogy csak úgy porzott.
Hazaérve löttem is be a CD-t...

Az intro alatt (már ha lehet ezt intrónak nevezni) már sejteni ■
fájdalmas igazságot, miszerint ez a grafika nem ■ ■ grafika.

mely után fél óráig fogom keresgélni a lecsesett államot a padlón. Maga az intró hosszúsága is ledöbrentett. Egy CD-s programtól többet várna el az ember. Miután kellően elvettem a kedveteket a féléktől, és ennek a leírásnak az elolvasásától, gondolom más csak a fanatikus stratégiások maradtak.

Pont ilyeneknek szól a játék, de szerintem még nekik is picit erős. Na, vágjunk bele... (Itt zárójelben megemlítem, hogy amit ilyen <> zárójelben láttok, szavak közben, azt az opciót ezzel a betűvel lehet billentyűzetről elérni. De akinek nincs egere az megengedmi...) Az intró után, a főmenüben hat fergeteges opció közül választhatjuk ki a nekünk legszimpatikusabbat, legyen ez most a **VIEW OFFICER**.

Megnézhetjük a játékosokat, sőt még kreálhatunk is újat (CREATE OFFICER), kitörölhetjük a régieket (DELETE ...), és láthatjuk ki szorult le a képernyőről (SCROLL LIST). A maradék két opcióval különböző statisztikáknak lehetünk szorgos elemzői. Miután létrehoztuk önmagunkat, lépünk ki (EXIT) és nézzük tovább a főmenüt

A FIGHT BATTLE és a FIGHT CAMPAIGN jelentését egyelőre takarja lepel, majd később visszatérünk rá. A következő a MODEM OPERATIONS. Ebbe különösebben nem akarok belemenni, mert modemje csak meglehetősen keveseknek van, de legfőképpen azért nem, mert azon kevesek meg úgyis jobban tudják, mint én. Marad

■ **RESTORE GAME.**

amellyel ■ winchesterre mentett játékkállásokat tölthetjük vissza (Elvileg, nekem többször is el-
tűnt, pontosabban csak egyszer maradt meg), és az EXIT-mel-
lyel a gyönyörűen villogó kurzort lát-
hatjuk viszont ■ DOS-ban (vagy
ahonnan indítottuk).

Térünk vissza a két kimaradt lehetőségre és rántsuk le róluk a leplet. A **FIGHT BATTLE** arra ad lehetőséget, hogy egyetlen csatát játszunk ■ kilenc előre definiált vagy egy véletlenszerű pályán. A kilenc előbbit megnézhetjük ■ képernyő alján lévő **VIEW** gombbal (hogy ne vegyünk zsákba-macsát). Ott található még az **ABORT**, amivel visszatérhetünk ■ ledvenc főmenünk-be, vagy a **USE THIS MAP**, amellyel tovább sodorthatjuk magunkat a csata felé. Itt kell még megemlíteni, hogy a véletlenszerű térkép választásakor mi közül választhatunk. A térkép nagysága 4 különböző, ■ föld-víz arány azonban 3 féle lehet. Ezek után szintén 3 közül választhatjuk ki, hogy a szárazföldet hány szigetre bontsa.

Majd a városok száma következik, és az ötödik opcióban dönthetjük el, hogy a szigetek nagyjából egyforma nagyságúak legyenek, vagy különbözőek. Ha ezt is beállítottuk, mehetünk tovább. Nyugodtan tölthetjük az elkövetkezendő negyed órát a világon elintézendő más bokeny teendőinkkel is, tudniillik ennyi ideig tart míg a gép megkreatálja nekünk jövőbeli díjösszegeink színterét. Ezek után jöhet a pálya alapállásár beállító képernyő.

Ezen beállíthatjuk ■ két ellenfelet, zászlajukat, becenevüket vagy ha úgy tetszik az országuk neveit. Ezek vannak ■ kép fölött. A kép alatt ■ pálya adottságait alakíthatjuk:

G. ■ kezdeti építési pontok száma. Ettől függ hány hajót tudunk vásárolni az elején.

H. a játék hossza körökben,
vagy a nyerési feltételek (pl. az
összes város elfoglalása)

I. ■ indulóhelyek meghatározása. Lehetnek városok, zónák, stb. Mindig a felét választhatjuk a felajánlottaknak.

J, az a kapcsoló, amivel ■
speciális (pl. történelmi) vagy az
egyenlő start között váltogathat-
unk.

K. véletlenszerű vagy megsza-
bott hibásodás

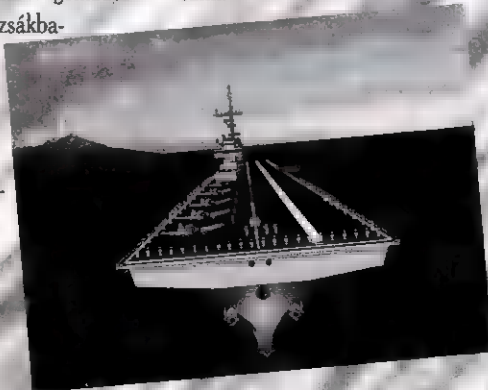
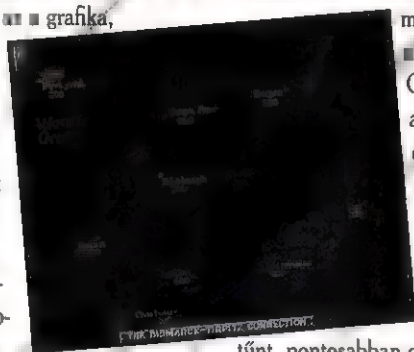
L... a szuperhajók (ld. később)
építésének feltételei: csak kettő
alapanyag... mint egy normál
hajóhoz (SIMPLE) vagy kell-e
hozzá rádióaktív (az "Atomic")

szabad fordítása) alapanyag is
(ADVANCED).

Ez alatt ■ mesterséges intelligenciát választhatjuk ki, ha ■ gép ellen játszunk 21 szinten. Ez felel meg a játék nehézségi fokának. Minél erősebb az ellenfél, annál több NOTCHES-t nyerhetünk tőle, amitől a rangunk nő. Ha elfogadjuk (klikk ■ confirm-ra) akkor máris elértünk a képernyő aljára, ahol újabb két lehetőségünk van. Az ABORT-tal visszatérhetünk kedvenc menüpontjainkhoz, míg a START-tal ■ csatát kezdhetjük, aminek első lépése, hogy kijelölhetjük kezdővárosainkat vagy zónáinkat. Ami zöld azt választhatjuk, ami sárga azt már választottuk (még egy klikkel deszelektálhatjuk). A városok választását (normális embernél) négy dolog befolyásolja: a körönkénti VPk, van-e hajógyár és/vagy repülőér és ■ földrajzi helyzetük (távolyan messze van az ellenféltől és más elfoglalható városoktól)

Mi is az a VP? A VP egy nagy bonyolult dolog. Az angol Victory Points rövidítése, ami szabad magyar fordításban annyit tesz, hogy Győzelmi Pontok. Minden városnak van egy bizonyos értéke ebből a szempontból, amit a gép minden kör végén hozzáad a játékos nagy számlálójához (felteve ha őre a város). Ha a játék végére egyik játékos sem nyomta le a másikat, az győz, akinek több VP-je van. Na, most már legalább tudjátok...

Ezek után kirakhatjuk hajóinkat. A képernyő alján láthatjuk a választható típusokat. Az erős és a repülő értelem szerűen nem a vízre helyezendő, hanem a szárazföldre avagy a repülőtérré. A hajókat viszont pont fordítva (értelem szerűen) a vízre érdemes rakni. De nem akárhová! Csak városaink köré vagy az induló zónába lehet. A hajók tulajdonságait meg tudhatjuk, ha szimplán ráklikkeltek.



Ekkor megjelenik egy ablak, melyből a következő fontos dolgokat lehet megtudni: felül, hogy kit mennyire sebez meg, alatta pedig: **Cost:** mennyi Építési Pontba kerül az elején

Dam: voltaképpen hány HP-je van **Move:** hányat

mozoghat egy körben

Inv: inváziós erő (erről még később)

Sight: mennyi kockát lát maga körül

Build: mennyi anyagba kerül, ha játék közben építjük.

A képernyő tetején láthatjuk a még meglévő Építési Pontjaink számát és ha befejeztük ott van a DONE gomb is, amivel a csatát elkezdhetjük. Maga a csata négy részből áll: a mi mozgásfázisunk, egy harc, az ő mozgásfázisa, majd még egy harc. Mindkét harci fázisban mindkét ellenfél támadhat, sőt az abban a fázisban elsüllyesztett hajók is löhetnek még.

A mozgás fázis: az aktuális hajókat egy fehér keret mutatja. Ha másik hajóval akarunk mozogni, jobb(!) klikkel tudjuk kiválasztani. Ha ballal klikkelünk valahova a hajó odamegy, úgyhogy ezzel vigyázzunk mert jól meg lehet szívni.

A képernyő bal alsó sarkában láthatjuk a kockában tartózkodó egy vagy két egység nevét, "egészségi" állapotát, alatta a játékosok VP állását. Közöttük egy képernyő látható, amelyen kis jeleneteket nézhetünk csata közben (szavakra, mint a moziban!). Ettől jobbra egy kilenc gombos ketyere található. Ezek jelentése balról jobbra:

1. leállítja a hajót. Akkor van szerepe, ha egy hajónk egy kör alatt nem jutott el a kijelölt céljig, és még maradt a következő körre is

2. horgony. Soha nem használtam. Elvileg arra jó, hogy a le-horgonyzott egységet kihagyja az egységek közül, mikor a mozgási fázisban körbemegegy

3. tengeralattjáróknak fel és lemerülés. Fent ötöt tud mozogni, lent négyet, viszont lent lopakodóként üzemel

4. infó az aktuális egységről
5. a középső. Átkapcsol az első és a második display között (újabb nyolc gomb)

6. város-infók

7. az építési menübe kapcsolt

8. statisztikák (VP, veszteségek, a TECH, a (RE-SOURCES, az ATOMICS és a CULTURE mennyisége)

9. a kör vége.

A második sorozat, ha átkapcsoltunk a középső gombbal:

1. mentés. Már említettem a biztonságát...

2. kilépés a főmenübe

3. zene ki/be

4. információ képernyő az egységek más egységeknek okozott hibáról (szürke:0%, zöld: 0-49%, kék:50-99%, piros:100%-talált, süllyedt)

5. vissza az első gombokhoz

6. hangeffektek ki/be

7. aknák felszedése

8. aknák lerakása

9. a rendszer néhány alap tulajdonságának beállítása (pl. a mozgás gyorsasága, a kis jelenetek ki/be kapcsolása).

Ezen gombok mellett kapott helyet egy taktikai térkép, ahol bal klikkel mozoghatunk, jobbal pedig kinagyíthatjuk. Ha befejeztük a mozgást és DONE-t nyomtunk, jön az építési menü. Előbb az épületek (ld. később), majd új hajókat is vehetünk. Ezt nem részletezem, eléggé értelemeszerű (ami zöld azt építhetjük). A repülőkről még néhány szót. Ha a mozgásfázisban a keretet rájuk visszük, és a képernyőre klikkelünk elküldhetjük őket őrzőre. Az első

5 távolságban deríti fel az ellenfelet, a második 7, és így tovább 9 és 11, ami a repülő max. hatótávolsága. Ha őrzőre küldjük őket, akkor a harci fázisban nem tudunk támadni velük. Ha nem küldjük, akkor viszont az addig felfedezetteket lehet irtani.

A játékban óriási szerepe van a városok birtoklásának. Ezek elfoglalása úgy történik hogy beál-

lunk egy hajóval a kikötőjébe és megpróbáljuk elfoglalni. Nem ilyen egyszerű a dolog, mert minden hajónak van egy bizonyos inváziós támadóértéke (INV), amely azt mutatja, mekkora várost tud az adott hajó elfoglalni. Ez az érték érthető módon a csapatszálítónál a legnagyobb, hisz ezeket erre találták ki. Ha a város nagysága ennél nagyobb, az pech-le kell bombázni vagy löni olyan szintre, amit már el tudunk foglalni. Ha sikertült elfoglalni, akkor jön csak a neheze. A városokat

fejleszteni is lehet (kell). Erre különböző épületek állnak rendelkezésre, amik viszont jó sok anyagba (itt ez a

pénz) kerülnek. Ha már itt tartunk az anyagokról szólnék egypár szót. A játékban három vagy négy féle anyag található attól függően, hogy SIMPLE vagy ADVANCED típusú játékot játszunk. A CULTURE a városok építésében játszik szerepet, az összes épület "ebből" épül. A RESOURCES és a TECHNOLOGIES a hajóépítésben fontos. Ha ADVANCED szinten játszunk, akkor a szuperhajók építéséhez szükség van még ATOMICS-ra is, amit csak néhány épület csinál majd. Itt következik az összes építhető épület és tulajdonságaik:

OPERA: növeli a VP-t és 5 CULTURE-pontot csinál körönként.

HOSPITAL kórház. Növeli a VP-t és 3-at javít körönként, ha bombázták a város

UNIVERSITY: egyetem. Csökkenti a VP-t, de 5 CULTURE-t csinál körönként. Több

is építhető, a város növekedésével arányosan. Néhány más épület építéséhez szükséges.

DOWNTOWN: külváros. Növeli a VP-t és minden egyes darab 5-tel a város méretét a max. 127-ig.

TRAINING: gyakorlatozó. SIMPLE-n 1 kell szuper anyahajók (Super Carrier-SC) építéséhez, ADVANCED-on 3, és 1 tech-t és 1 atomic-ot gyárt. Az utóbbi szinten 3 ember kell a megépítéséhez.



ASSEMBLY: követség.

Ugyanaz, mint fenn csak szuper csatahajókat (Super Battle-ship-SB) építhetünk, 1 tech-t és 1 resource-t, és chemicals kell az építéséhez.

REACTOR: ua. csak szuper tengeralattjáróval (Super submarine-SS), 2 atomic-kal és 3 urániummal.

MILL: malom (?). Szuper romboló (Super Destroyer-SD), 1 resource, 1 atomic, 3 barút.

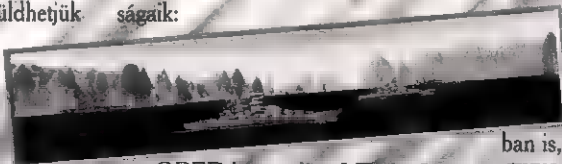
REFINERY: finomító. Szuper szállító (Super Transport-ST), 2 resource, 3 oil.

FLIGHTDECK: ha van

AIRPORT-unk is, akkor az anyahajóinkról lelőtt gépeket pótolja már 6 kocka távolságban is, nem csak a kikötőben.

EWS (Early Warning System): a város körül 5-ös távolságban látjuk a hajókat, kivéve a lemerült tengeralattjárókat.

REPAIR YARD: javító doki. Megtriplázza a hajók javítását, ha a kikötő körzetében vannak (1 hex.) és nincs hajó vele egy kockában.



MISSILE BASE: rakétabázis. Max. 3 lehet egy városban. Egyetem léte szükséges hozzá.

SHIPYARD: dokkok. Itt építhetünk új hajókat.

AIRPORT: repülőtér. Négy bombázó raj tud fölszállni róla egy körben. 5 kör alatt építik meg.

CONVOY: a város osztályát növeli eggyel és minden körben a méretét 3-mal minden körben a max. 127-ig. 2 kör a megépítése.

Még nem szóltam a főmenü (kedvencem) **FIGHT CAM-PAIGN** pontjáról. Ebben térképrendszereken játszhatunk, ami azt jelenti, hogy két vagy három térképet összekapcsolunk és különböző kudarásokat csinálhatunk meg rajtuk:

SUPPLY SHIPS: az első térképen kapunk 5 utánpótló hajót ebből 3-at át kell vinni a biztonság zónába. A második és a harmadikon ugyanez, csak az előző térképről hozott hajókkal.

TAKE CITIES: bizonyos városokat kell elfoglalni. Az első térképen 3-ból kettőt, és minden térképen egyet többet.

OUTFORCE: a csata végére számban el kell érni az ellenfél erőinek bizonyos százalékát. Az elsőn 50, a másodikon 100, a harmadikon 150%-ot.



BREAK THROUGH: át kell vinni bizonyos értékű hajókat, építési pontban számolva az értéket. Az elsőn 60 BP-t, a másodikon 90, a harmadikon 120.

RANDOM: bármelyik lehet keverve. Még sok mindent lehetne,

de hely és idő szűkeében nem tudok mindent leírni. Marad az értékelés. Én egy 386 DX33-on játszottam vele, VGA-val és SB-vel. Ilyen konfiguráció mellett a játék pocsék és élvezhetetlen. Pellus (akik nem ismernék piciny családkunkat: a bátyám) 486 DX2-66-

ján, SVGA-val már kezdte súrolni az elviselhetőség határát. De az enyémen a grafika szemcsés volt. Maga a játék szerintem meglehetősen vonatott volt, másképpen unalmas.

A barátnőm megjegyzése, mikor itt unat-

kozott mellettem ezen sorok írása közben: "Naaz, most már fejezd beeee, aki kíváncsi rá, majd megcsinálja..." Pilómeternél kétféle értékelést is alkalmaztam: VGA és SVGA beállítás szerint.

Pelace



BIBORHOLD

FANTASY ÉS SZEREPIJÁTÉK MAGAZIN

Túlélők Földje rovat • Szerepijáték ismeretők • Kalandmodulok a legnépszerűbb játékokhoz • Kiegészítők • Novellák • Hírek • Rejtvény



Előfizethető a 268-0170 telefonszámon, vagy a Budapest Business Kft. címen: 1072 Budapest, Nagydíófa u. 5. Kapható az újságárusoknál!

HOLDBÁZIS

A Bíborhold szerepijátékboltja

Ízelítő a kínálatból: AD&D 2nd Edition Player's Handbook, Dungeon Master's Guide, Dark Sun boxed Set, Call of Cthulhu, Battletech, Shadowrun, Rolemaster, Középfölde Szerepijáték, Cyberpunk 2020, GURPS Conan, Ars Magica, TORC, Werewolf, Vampire, Star Wars, Pendragon, Earthdawn és még rengeteg egyéb szerepijáték. Különböző kockák hihetetlen nagy választéka – az egyszerű ólmozott hatoldalú kockától az arany húszoldalún keresztül a százoldalúig –, és egy sereg fantasztikusan kidolgozott – Mithril Miniatures – ólomfigura vár titeket!

Címünk: 1072 Budapest, Nagydíófa u. 5 • Tel: 267-09-23 • Nyitva H-P: 10–18 óráig, Sz: 10–14

MINDENKIT SZERETETTEL VÁRUNK!

Barangolás az Állatvilágban

Szokatlan vállalkozásra szánta rá magát az Automex Kft. A Compair idején jelenteti meg az első magyar multimédia CD-t - illetve, nem is egy CD-t, hanem..., de erről majd később.

A Barangolás..., egy állatokról szóló enciklopédia, amelynek demo-verziója jutott el hozzánk.

Nagy lépés ez ■■ oktatóprogramok hazai alkalmazásában, egy kísérlet ami (ha beválik) gombamód szaporodhatnak el a hasonló programok.

A windows alá készült fejlesztés remekül használja ki gépünk adta lehetőségeket, mind a felbontás, mind ■ minőség

alkalmazkodik a felhasználó konfigurációjához.



Elsőként ■ CD-n levő 300 kép remek minősége lepett meg. Az információ jól rendszere-

zett, áttekinthető, a hanganyag és a megismerést segítő magyarázó szöveg digitalizálása is megfelelő. A Barangolás a Compair-ra lesz kész, így nem kaphattunk összképet tudásáról. A program kis séta az állatok világában, ahol nemcsak a képekben gyönyörködhetünk, de hallhatjuk a vadak jellegzős hangját is. A kellemes kirándulás után reméljük mindenki bátrabban nyúl a polcon lévő enciklopédiákhoz, új tágabb világot felfedezve ■ számítógép mellett. A lemez mellé egy másikat is kapunk, amelyen hatalmas Shareware programgyűjteményt találunk. Hasznos programok óriási tárháza, amelyet Amerikában válogattak és mostantól ■ magyar számítógépesek rendelkezésére állhat.

Shy & Molly

ACOMP

Babyház, 1.44Mb FDD, IDE+, 251PIG, 101 gombos billentyűzet		14" VGA, +256Kb RAM			14" Axion color SVGA 512Kb VGA kártya				
		210Mb	270Mb	420Mb	210Kb	270Kb	420Mb	520Mb	720Mb
386SX 40Mhz,	2Mb RAM	56.944	60.308	62.464	72.616	75.978	78.136	85.228	112.136
386DX 40Mhz, 128K c.,	4Mb RAM	67.008	70.368	72.528	82.680	86.040	88.200	95.792	122.200
486SLC 33Mhz, 64K c.	2Mb RAM	59.816	63.176	65.336	75.488	78.848	81.008	88.600	115.008
486DLC 40Mhz, 128K c.,	4Mb RAM	71.868	75.328	77.488	87.640	91.000	93.160	100.752	127.160
486DX 33Mhz, 256K c.,	4Mb RAM	82.528	85.888	88.048	98.200	101.560	103.420	111.312	137.720
486DX 40Mhz, 256K c.,	4Mb RAM	84.948	88.308	90.468	100.620	103.980	106.140	113.732	140.140
486DX2 50Mhz, 256K c.	4Mb RAM	85.728	89.088	91.248	101.400	104.760	106.920	114.512	140.920
486CDX2 66Mhz, 256K c.	4Mb RAM	91.440	94.800	96.960	107.112	110.472	112.632	120.224	146.632
486CDX4 100Mhz, 256K c.	4Mb RAM	146.856	150.216	152.376	162.528	165.888	168.048	175.640	202.048

MONITOROK

14" SVGA mono -	9.992
14" SVGA color -	24.992
14" SVGA L.Rad. -	28.892
15" SVGA L.Rad. -	39.992

FLOPPY DRIVE-OK

1.2 FDD Panasonic -	4.840
1.44 FDD Sony -	3.640
Panasonic Dupla sebességű	
CD-ROM -	17.120

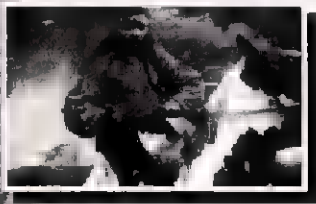
Processzorok	CYRIX	AMD	INTEL	I/O Kártyák		Alaplapok	
486DX 33Mhz	14.680	19.488	23.992	IDE+ HDD/FDD 251PIG vezérlő	1.112	386SX 40Mhz	6.928
486DX 40Mhz	15.760	18.080	-	Enhanc. IDE 4HDD/FDD 251P	4.400	386DX 40Mhz 128Kb cache (CHIPAMI)	9.992
486DX2 50Mhz	18.200	23.728	25.360	Hurricane IDE+ HDD/FDD 251PIG vezérlő, Vesa	2.200	386DX 40Mhz 128Kb cache, 2x Vesa (OPTLAMI)	13.680
486DX2 66Mhz	-	24.992	27.400	Realtek VGA 256Kb RAM (max. 512Kb-ig bővíthető)	3.088	486SLC 33Mhz 64Kb cache (ETE/IBM OEM)	9.800
486DX4 75Mhz	-	-	65.992	Trident 8900 VGA 0Kb RAM (max. 1Mb-ig bővíthető)	2.800	486DLC 40Mhz 128Kb cache (AMI)	12.800
486DX4 100Mhz	-	-	73.992	Trident 9400 VGA 512Kb RAM, Vesa, True color	8.160	486DLC 40Mhz 128Kb cache, 2x Vesa (OPTLAMI)	17.440
processzor ventilátor	696	696	696	Tseng ET-4000AX	11.240	486SLC2 50Mhz	12.120
IIT 387DX 40Mhz	Coproc	2.592	-	Sky Eagle	16.240	486SLC2 50Mhz + coprocessor	15.520
						486DX 33Mhz 256Kb cache, 2x Vesa, NoCPU (AMI)	9.240
						486DX 33Mhz 256Kb cache, 3x Vesa, Green, DX4 is	12.800

Acomp KFT: 1135. Budapest, Szent László utca 74/a, Tel./Fax: 149-6165, 06-30-410500
és 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel.: 156-6790

Mad Dog 2

Az interaktív játékok között mindig különleges helyet foglaltak el a digi-videókra épített, úgynevezett élőakció (live-action) stílusú shoot'em up-ok. A meglehetősen egyszerű történeteket nagymértékben feldobta a szokványostól eltérő grafika. Az ilyen anyagokkal az is képes volt elbohóckodni, akinek egy átlagos lövöldözős stuffról kizárólag a Delete parancs jut eszébe.

Ez az én formám! A CD-ROM a befejező helyszínek betöltése előtt elkezdett fura, szöszmötölő effekteket kiadni magából, majd a játékból való kiugrás mellett, még egy utolsó dir parancsot még végrehajtva végleg

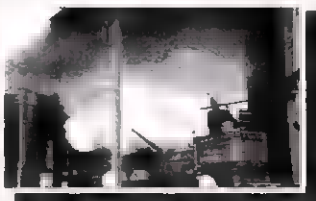


beállt. Félek, hogy egy darabig továbbra sem lesz módom belepuffantani McCree züllött ábrázatába... Sebj, egy ismertetőhöz már így is bőven elegendő tapasztalatot gyűjtöttem be. A végigjátszást pedig majd megejtem a lapzártá (és a CD olvasó csere) után - az ilyen típusú játéknál nem is érdemes "lelőni" a poént!

A Mad Dog első részének eredetijével jó pár évvel ezelőtt, müncheni Hauptbanhof

melletti pénzelverdében ismerkedtem meg. Ekkor tájt a nagy

képernyős arcade-ok még újdonságnak számítottak, főleg a Bécsből keletebbre szakadtaknak. Szerencsére, vagy inkább pénztárcám balszerencséjére Mad Dog 1 ekkor jutott túl a közmondás szerinti három napon, úgyhogy minden tolongás nélkül, könnyedén (mondhatnánk játszva) nyakára tudtam hágni összekuporgatott pénzcském tetemesebbik felének. A többiek az egyszeri honfitársaink példájával vigasztaltak - akik ilyen-olyan környéken verték el nehezen összegyűjtött márkáikat



- hozzájuk képest jól jártam, hiszen én legalább nem lettem beteg.

Az eddig leírtakból kiderülhetett, mekkora hatást gyakorolt rám az élmény, az ilyesfajta grafikával felfegyverzett szuperketyerék ettől kezdve bevett célpontjaimmá váltak. A Mad Dog McCree PC CD-ROM verziójához megjelenésekor még nem tudtam hozzájutni - elsősorban objektív okok miatt (no meghajtó) - de utólag beszereztem. A játéktérmi változathoz képest gyengébb grafikáért bőven kár-



pótolta a nagyszerű hangulat.

Amikor tudomásomra jutott, hogy az A.L. Games

CD-n is kijött a második résszel, elsősorban az érdekelt, hogy kizárólag a további pénzcsinálás volt-e a céljuk - mint a folytatásos anyagoknál általános -, vagy képesek voltak az elvárásoknak megfelelően egy továbbfejlesztett live-actiont produkálni.

Nos, az akciót kedvelők köréből az anyagra nem sok panasz érkezik, a SoundBlaster



sokkal színvonalasabb prűtyögtetése mellett a grafikát is alaposan feltupírozták (a CD-n lévő dokumentációban közel 300*186 pixel emlegetnek, ami már meglehetősen életszerűvé varázsolja a történetet). Olvasóink többsége valószínűleg rendelkezik a megkívánt 386SX-szel, amin a Mad Dog 2 már elketyeg, és idegesítő memóriaproblémák sem fognak jelentkezni az 512K konvencionális memóriáigényt tekintve. Persze szokás szerint sokkal na-



gyobb eredményre jutunk ezeknél magasabb kiépítésekkel és hogy semmi se legyen tökéletes, a Vesa Bus-os Cirrus Logic-okkal zűrök lehetnek.

Azt hiszem, senki sem várja, hogy teljes leírás következzen egy akciójátékról, inkább csak az elinduláshoz adnék (sokaknak talán felesleges) segítséget.

A színhely: az ismert település a Vadnyugaton. Mad Dog bandája terrorizálja a környéket, s mivel ez még kevés ahhoz, hogy a sztori ne fulladjon unalomba, mint az al



címből is kiderül, ezúttal egy elvesztett aranykincs tartja mozgásban a szereplők képzeletét. Ki más, mint az Idegen (nem a teleszkópos arcú...) állíthatja meg az Istentől elrugaszkodott gazfikokat, ha már erre fel jár, mellesleg az aranyat is fellelhetné.

A Start után a városba vezető úton mód nyílik fegyverforgatási ismereteink gyors felfrissítésére, s néhány rosszfiú kilyugtatására. Ez ugyan még nem követel meg extra gyors reflexeket, de bevonulásunk után szük-



ségünk lesz minden figyelmünkre az egyre sűrűsödő golyóváltások épségben történő átvézelésére. A szónak a "váltás" része természetesen képletesen értendő, ugyanis ha az ellenfelek is lövéshez jutnak, már bámulhatjuk is a temetkezési vállalkozó hullaszerű arcbarendezését, amint megrován közli hátralévő életeink számát - természetesen a fél perccel ezelőttihez képest eggyel lecsökkentve esélyeinket.

A főutca gyors megtisztítása után kellemesen meleg hang szólít fel - válasszunk vezetőt. Tulajdonképpen itt bomlik három szála történetünk fonala, bármelyik általunk előnyben részesített úton eljuthatunk a végkifejletig.



Mad Dog 2

Forróvérűbeknek javas-
lom ■ hölgyválaszt. Nem
fognak csalódni (de
VTO-ra azért ne számít-
sanak).

A sztoriba és a hölgye-
ménybe mélyebben belegaba-
lyodva alaposan próbára tehet-
jük magunkat az előbukkanó és
azonnal tüzelő bad guy-ok le-
szedésével. Az egyetlen használ-
ható taktika - tapasztaljuk ki fel-



tűnéseik szabályszerűségeit (ha
van egyáltalán), s gyorsítsuk re-
akcióinkat megfelelő sebességre,
nem hagyva figyelmen kívül
mindenkori vezetőnk tanácsait.

Végül következzen a konk-
lúzió - az élő-akciók szerel-
mesei, valamint a béleltbb
zsebü "mindenevők" biztosan
beszerzik ■ MD2-t, s ezt a
lépésüket csak helyeselni le-
het. Szóljanak ■
Coltok!



Tippek & Trükkök (ki- zárólag gyengébbeknek):

- Az időnként megjelenő
tehénkoponyákba durrantsunk
bele.

- Az ártatlanok lelövése,
illetve meg nem oltalmazása
nem méltó hozzánk, ráadásul
egy lehetőségünk elvesztésével
bűnhődünk...

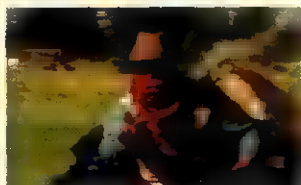
- ha egy csalóka, feminin
nemű fegyverrel támad ránk, ne
sokat habozzunk - durr bele egy
pasyot a közepébe!



- Nem feltétlenül
azt kell először cél-
ba vennünk, aki
elsőként rántja elő
stukkerét.

- A jó játékállást érdemes
sűrűn menteni. Egyszerre csak
egy mentésünk (state.gam) le-
het, de ez elég is. A kimentett
állást ráadásul át tudjuk írni
(mondjuk az Nc Edit parancs
segítségével), ■ így akár kilenc
életünk is lehet, mint a macská-
nak. Ezzel az állítgatással azért
érdemes elővigyázatosnak lenni,
mert ha durván belebütökö-
lünk, érdekes grafikai élményt
kapunk Mad Dog 2 helyett ...

Néhány gondolat ■ west-
ernek témaköréből merítő játé-
kokról: kezdetben vala a
Highnoon, a megegyező című
klasszikus mozi (magyarul Dél-
idő címmel került a köztudatba)



C-64-es feldolgozása, kissé par-
odisztikus formában. Ez ■ já-
ték - bár csak nyomokban -
emlékeztet kissé ■ Mad Dog
sorozat (?) darabjaira, ennél-
fogva ez a program akár szelle-
mi elődnek is tekinthető. A
színhelyek kiválasztása erőteljes
hasonlóságot mutat mind a

92-es, mind a 94-es anyagok-
kal, persze a grafikus meg-
valósítás közötti alapvető eltérés
következtében a párhuzam kissé
erőltetettnek tűnhet - de ne fe-
ledjük, a Highnoon az akkori

időkben csúcshatár számított.
Már akkor megjelent ■ Mad
Dog jellegzetes alakja, a te-
metkezési vállalkozó (Földet
Rá Kft.), a mainál valamivel
kezdetelesebb kidolgozásban.
A későbbiekben kiadott



Accolade-os Law of the West
képei a sokkal jobban élnek a
64-esek szerény lehetőségeivel.

Az egyedi ötlet itt - a be-
szélgetés lehetősége mellett - ■



azonnali fegyverhasználat felki-
nálása. Bárkivel való találkozás
esetén megvan ■ sanszunk arra,
hogy különösebb szóváltás nél-
kül kilyukasszuk ■ bőrét, és vi-
szont. Talán felesleges is mon-
dani, hogy az ész nélküli lövöl-
dőzés - ugyan tagadhatatlanul
kevésbé fárasztó - nem visz
közelebb a feladatok megoldásá-
hoz. A Lucky Luke, majd ké-

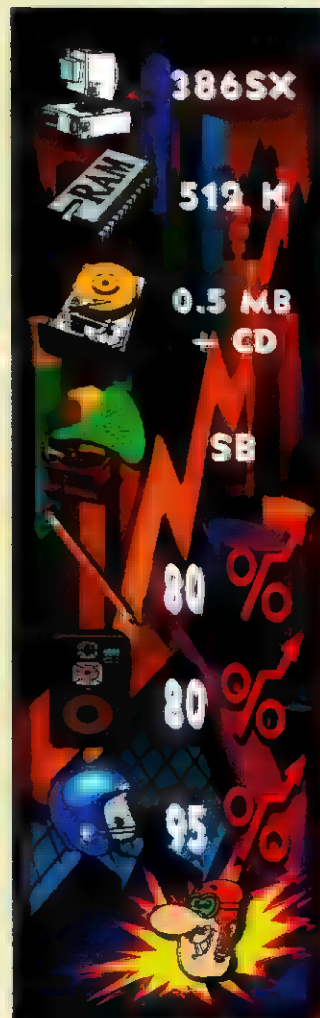


sőbb a Billy the Kid egyre
ma-gasabb színvonalat képvi-
seltek, bár meg sem közelít-
hetik az utolsó eresztéseket
(Wid West World, Freddy
Pharkas, igaz ez már tisztán
kalandjáték). Bízunk benne,
hogy az akciók terén szintén
tudnak majd valami újat mu-
tatni nekünk, ha olyasmint PC-
n egyelőre még nem, mint
amit tavaly láttam egy lebuji-
ban - valódi háromdimenziós
környezetben játszódó west-

ernhistória, mindenféle 3D
napszemüveg használata
nélkül.

Adam

A PC-X szerkesztősége pi-
ronkodva, de bevallja, hogy
szemfárasztóan hosszú és gyöt-
relmes órákat töltött el ■ moni-
tor előtt - örült ordibálások kö-
zepette egy emberként irtottuk ■
sűrűjét! Egyszerűen nem lehet
abbahagyni, míg fel nem aprí-
tod ■ egész bagázst! A fárasztó
gondolkodás és ■ mindennapi
meghunyászkodás után időnként
jó muri ■ "durrantsd szét az
agyát!!!" érzés!



A "két nyel" írással aszhatjuk át a lépés-művet a másik írással. Ezzel elérkeztünk végre a jellekhez, kezdhetjük a leírás első részét!

helete nem hat rá...). Nyilvánvaló, hogy az ellenfél démonait ilyenek-
kel fogjuk felkeresni...
A stratégiai képernyőn a tűz-
csapdák és az ellenfél mini novája
sem hat rá...

Illusionist

X_{max}	50 Cr
Dw.	2
Fluorim.	107
Spectrom.	102
Gravimetric	2
Mercurimetry	4
Mercurimetry	1
Barium chloride	
Tricarbide A, B	



felte, melyek ugyan az első csap-
ra alapozandók, DE: felismerjük,
az elhelyezési, elmozdulási nem csök-
ken (bár az lenne - arról az 1
pártról), esetében átlagosan a nu-
mal karakterrel többszöröse (így
ha éppen irányjuk, azelőtt lehet
pozitív is volt). Az állami
fenntartása mellett kétféle csök-
kenés az állami fenntartás
fennmaradását a nyitott és
a lezártságok között. Az
állami fenntartás hatáskörrel a
fenntartás elmozdulás.

Alu	90.00
Ere	5
Eleter6:	94
Syntha:	95
Tin-100	2
Munaa(cs)	4
Munaa(a)	4
Syntha	
Vandee A, B,	
A+B	

Kicsit több mint a
háromszáz éves
madása miatt az
okozhat erő-

Phantom

Ár:	50 G
Érő:	3
Életerő:	70
Stamina:	15
Gyógyulás:	2
Mozgás(cs):	4
Mozgás(st):	9
Speciális:	állandó, ingyenes
Támadás:	A, B, A+B



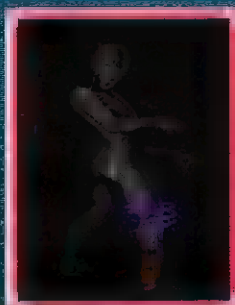
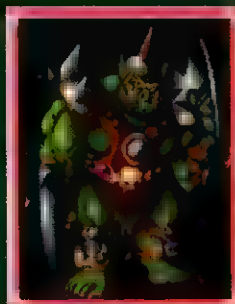
**A fantom
mindaddig**
Hétfő este a
színházban
szól a harom
madár a nagy
színpadon
Sok a lélek
szíve. Hát
madása nem

Szer	
Vár	033
Fű	1
Fű	2
Szék	3
Fű	2
Mű	4
Mű	4
Szék	3
Fű	1



Shape shifter

Ant	65
Leg	1
Elbow	30
Forearm	30
Shoulder	7
Neckline	5
Midsection	4
Spine/Back	
Feet	



fantom speciális képességét kivéve. Ott tökéletes az utánzás....) Csataban nem veszi fel automatikusan a támadó alakját (mint az Archon Ultrában), így csata előtt inkább passzív lehet. Ha aki Archonként nem harcol, de le...

Templar

Ar	4
Er6	2
Flamm	25
Sauer	10
Upstall	1
Muslisch	5
Muslisch	1
Upstall (Ordnung)	
Erde A. B	




Ac dicitur
 p[er] magis
 uoluntate
 bene da
 rectus A
 rectus il
 De uo
 curus
 Uo
 luntate

Third

Age	35-40
Eye	2
Blurred	20
Strain	30
Concentration	2
Marginal	1
Marginal	1
Smaller: 100 degrees	
Positive: A, B, A+B	

Az országban hatalmas, nyáron
párával teli felhőkkel borított
éjszaka. A szél a felhők között
hullámzik, a felhők a mezőn

maga mellett (ha csak sejtjük a csapda helyét, akkor is próbálkozhatunk...): Ha van ott csapda, új képernyőt kapunk, ahol megpróbálhatjuk hatástalanítani. A felső sorban a következő ikont kell kitálcálni, a nyílak irányát követve. Ha tíz hibával sem sikerül a dolog... Másik lehetőség az AUTO gombra kattintás. Ilyenkor a gép

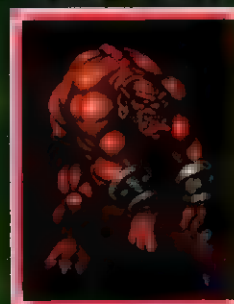


Jászai Lászlóval együtt Huggen
 Károlyval is megismerem, ezért
 csak hirtelenlégem, s remélem
 nem tévedek.

Profit

Δ :	400
En:	6
Excl:	90
Stance:	20
Colours:	10
Musical:	4
Movements:	2
Species (Chlorophyll):	
Genus A, B, A+B	

Speciális képessége a világváltozás a stratégia képességén. A határban álló országoknak a való védelemről gondoskodniuk kellük. 2012. április 12. és 13. között az állam



Így módon nem látnak szét a
szegények között, így gyász,
szégyen és bánat van a
kevesek között. Képelem
még, és ha lehet, elvonulok a
szőlőimhez és megfogom
a borsot.

TE VAGY A NYERŐ?

Egy ilyen remek kis robogó csak...

1944 Forint??

Aklónkat a Treff-X robogó kereskedés támogatta (1119. Budapest Andor u. 28.)



Karácsonyig tartó előfizetési akciónkban **111** a speciál PC-X + Treff-X kooperációban készült hiper-design, megacool PC-X robogót nyerheted meg, formatervezett bukósisakkal, valamint kisorsolunk még több **1111** forint értékű Wizard's játékkupont is... Ennek a feltétele csak annyi, hogy érvényes egyéves **előfizeté**sed legyen. **11** újságban találsz egy előfizetési csekket - kérlek ezen fizess be **11** 1944 Ft-ot a postán. **11** mégsem talál nál csekket a lapban, kérlek írd a szerkesztőségbe:

PC-X Magazin, 1576 Budapest, Pf. 386

Gremlin játék! Újabb ajándékozási (Desert Strike poszter, matrica, póló, kártya stb.) vár rád, ha helyesen válaszolsz a kérdésre:

Milyen márkájú helikopteres játékot készített a Gremlin?

- a. Commando
- b. LHM Attack Chopper
- c. Jungle Strike

Címre: PC-X, 1576 Budapest, Pf. 386



SARLATÁN

A fantázia-birodalom szerelmeseinek

Hologramok. A 21. század illúziói. Ezt a csodálatos eszközt használja a fantasy mennyországa, ■ Dream Park (Álompark). Unatkozó üzletemberek, kalandra vágyó szépfűk, de a hétköznapiok szürke egerei is ide menekülnek a valóság elől, már akinek a pénzfárcája megengedi. Ezen "egyszerű" emberek bőrébe bújhat sz bele a Dream Park szerepjátékban.

Itt egy egyszerű könyvelőből is superhős, egy eladóból westernhős, titkárnőből hatalmas varázslónő válhat. Elég összegyűjteni a pénzt, kívánni ■ sort, fölvenni a kosztümöt, és kezdődhet ■ varázslat. 1992-ben itthon is napvilágot látott Larry Niven és Steven Barnes regénye, ezzel lefektetve ■ Dreampark alapjait - szerepjáték alakban csak mostanában került ■ boltokba. A szerepjáték ugyan csak lazán tartja az eredeti történet fonalát, hiszen ■ szereplők valódi előtörténete, a hologramok megkülönböztetése nincs igazán kijátszva. De se baj, a játék így is eléggé élvezhető. Az indítható kasztok meglehetősen széles skálán futnak. Indítható harcos, tolvaj, pap, varázsló, mérnök, tudós, psionic, superhős. Sajnos a játékegységsúly nem az igazi, a

psionic meglehetősen brutális már az első kalandnál is. Igaz, később nem veheti fel ■ versenyt a varázslókkal. A superhős, mint kaszt érdekes, de egy idő után ő is elnyomja a többiekét. No de kezdjük az elején.

Maga az álompark több tízezer hektáros területen fekszik. Maga a játék erősen hasonlít a mostanában egyre népszerűbb live fantasyhez.

A különbség a kivitelen mutatkozik meg. Hologram szörnyek, színész mellékszereplők, valódi környezet. Bárhol játszhatunk: fantasy, horror, western, cyberpunk (yes!), kém- és csillagháborús kalandok, de ez csak néhány ■ lehetőségek közül. Helyszínek közül is válogathatunk: olde arkham (horror terület), shogunate fortress (ázsiai terület), little amazon (dzsungel terület), arabian nights (közép-keleti bazar), startrader spaceport (űrkalandok), world of gulliver (ha-ha!).

Valamint speciális effektekkel felruházott hotelek, éttermek, szórakoztató központok. Két nagy területen szórakozhatnak az igazi profik. Itt játsszák az úgynevezett kihívásos játékokat is. Ezekben ■ kalandokban már full élesben megy minden. Amelyik karakter itt meghal, azzal többet már nem lehet játszani. Az r&d épületből irányítják az egész játékot. Végül a sötét torony és az éjszaka tornya az egész álompark szíve. Az álompark egyik fő vonzereje a park

nyolcadát elfoglaló vídampark és hologrambemutató.

Buktop és Bigi

Rengeteg levelet kapunk tőletek, ■ ezekben a biztatáson kívül sok "építő" kritikát is. Sokan jeleztétek, hogy szívesen olvastok fantasy-ről, de túlságosan "erősre" sikerült az első rész. Egy kicsit lazítottunk, reméljük, így már közérthetőbb és érdekesebb lesz ■ fantasy-oldal.

Leveleteket ide küldjétek:

PC-X, Magazin,
1536 Budapest, Pf. 386

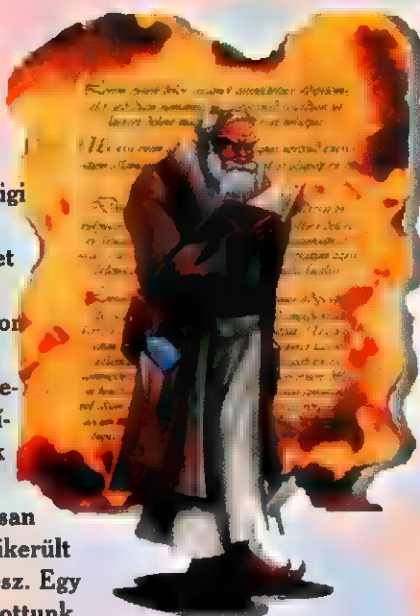
RÉMSÉGEK KICINNY BOLTA

FANTASY ÉS SCI

FANTASY ÉS SCI

WARHAMMER, WARHAMMER 40,000, GURPS, RIFTS, PALLADIUM, D&D, AD&D, DANGEROUS JOURNEYS, RUNEQUEST, MAGE, CYBERPUNK 2020, SHADOWRUN, CYBERSPACE, TORG, PENDRAGON, CALL OF CTHULHU, WEREWOLF, ARS MAGIC, EARTH DAWN, BATTLETECH, KILL CHILL, PARANOIA, ROLEMASTER, DARK CONSPIRACY, TWILIGHT: 2000, DC HEROES, TERMINATOR 2 RPG,

Cím:
BP., V. KOSSUTH LAJOS U. 4.
TELEFON: 118-58-94



FILM

ADJUTÁNT

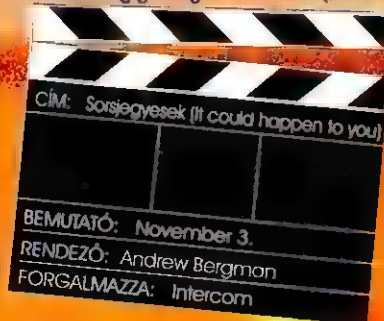
A Halálos fegyver filmek rendezője - Richard Donner - ismét szerepelteti kedvenc színészét, ■■■ Gibsont ■ egy hosszabb jelenet erejéig ■ "fekete rendőrtársat". Danny Glover ismerősen méregeti kollégáját - most, itt - a kegyetlen, emberpróbáló vadnyugaton.

Hőseinknek szüksége van különleges képességekre, úgymint gyorsaság, pontos célzás, ravaszság, elbűvölő báj. Brett Maverick ■ Annabelle Bransford páros ezek közül többen is rendelkezik, amire szükség is lesz Amerika elsőszámú póker-versenyén, és ■ oda vezető úton - ■ riválisok ugyanis minden eszközzel egymás és a páros kiirtására törekednek. A film ■ cowboy-indián kapcsolatot új szemszögből mutatja be, természetesen itt is a pénz és ■ humor dominál hasonlóan ■ mai, ezredvégi világhoz. A főhősök verseny utáni életviteléből is kapunk ízelítőt, rendezés megfricskázva, meg- ■■■■■ befejezést.

Maverick, ■■■■■ Intercom ajándékokat nyerhetsz a túloldalon!



Egy nap Charlie (Nicholas Cage), ■ nagyvárosi rendőr, elegendő pénz híján egy kávéház pincérnőjének (Bridget Fonda) lottószelvényt ■■■■■. A pincérnő választhat, hogy holnap Charlie újra bejön és hozza a borraivalót, vagy társak lesznek ■ a nyereményen fifty-fifty osztoznak. A lány belemegy ■ játékba, és lass csodát, ■ szelvény ■ nappal később már 4 milliót ér. Amikor Charlie elmeséli pénzsóvár feleségének (Rosie Perez), hogy ■■■■■ pénzt meg akarja osztani egy pincérnővel, ■ asszony teljesen kikészül lelkiismeretes férjétől. Innentől kezdve elszabadul a pokol: címlapoztori, tévé, rádió, mosógép. Szegény Charlie-t kidobja a felesége, és még perli is ■■■■■ asszony ■ lottónyereményért - meg is nyeri. Rendőr és pincérnő elveszt mindent, de ■ keserűes komédia végén mégis boldogan egymásra találhatnak, ráadásul még gazdagok is lesznek (a szokásos happy-end). Hogy hogyan, ■■■■■ az ■ film végén kiderül.



Harrison Ford újra itt van Jack Ryan veszélyes szerepében! A filmet ■ Patriot Games (Férfias Játékok) folytatásának is tekinthetjük - persze ■■■■■ konkrét történet folytatódik, csak ■ körítés hasonló. Az alaptörténet ■ kábítószerek kereskedelem veszélyeiben gyökerezik - Ryan ■ véletlenek összecsapása miatt az ügy közepébe csöppen. Bogota omladozó utcáin géppisztolyokkal és páncéltörő rakétákkal lövik szét a titkosszolgálat rendőrökkel védett konvoját. Amerikában ■ rivális és ambiciózus CIA ügynökök is megkeserítik munkáját. Ryan tudta nélkül elit kommandót küldenek Kolumbiába, hogy végezzenek a helyi drogkartell vezetőivel. A kommandó cserbenhagyják, és Ryan-nek kell segíteni ■ bajbajutott és megzűzött fiúknak kikeveredni ■ országból - ■ kommandó vezetőjét ■ kitűnő Willem Dafoe alakítja. A ■■■■■ leendő sikerére jellemző, hogy Amerikában három hét ■■■■■ 11 millió dollárt kaszíroztak. A hazai bemutatóval egyidőben megjelenik újra ■ film alapjául szolgáló sikerkönyv is.

UIP ajándékokat nyerhetsz, ha játszol velünk ■ túloldalon!



Rain Man újra? NEM! Forrest Gump - együgyű, ám úgy tűnik, ez számára a siker "kikövezett" útja. Amerika abszolút "Number One" játékfilmje, amelyben ■ idei év Oscar díjas színésze, Tom Hanks ismét tökéleteset alakít, annyira, hogy még ■ alabamai tájszólást is beszéli (a bevétel 7 hét után \$208 millió)! A csető-botló kisfiú - 75-ös IQ-val - végig küzd fiatal-ságát az ötvenes évek Amerikájában: elnökgyilkosságok, Vietnam, Watergate botrány, Elvis Presley és így tovább... Ha valamibe belekezd, azt szinte fanatikusan űzi: katonáskodik, focizik, fut, rákászlik, ■■■■■ utolsó sorban pingpongozik. Ez a jelenet megdobogtatta szívünket, főleg, mikor kiderült, hogy ■ labdát Silicon Graphics-el varázsozták ■ asztalra. Egyébként ■ SG nem sok jelenetben pihent: Gump beszélget Nixonnal, J.F.Kennedyyel. A filmben úgy tűnik, ha Gump nem lenne, Amerika ■■■■■ másképp alakulna, és látszólag egymásnak ellentmondó dolgokat tesz, így nem csoda, ha bolondnak nézik.





Maverick francia-kártyákat, és más Intercom ajándékokat nyerhetsz, ha felelsz a következő kérdésünkre:

Ki az a hölgy, aki a Maverick női főszerepét alakítja?

2 játék - két gyönyörű hölgy

Ki játssza a True Lies-ban Schwarzenegger feleségét?

True Lies könyveket, plakátokat és más UIP Dunafilm nyalánkságokat sorsolunk ki a helyes megfejtők között!

A tipikusan fiatalokhoz szóló film a Magányos Farkasok nevű rock-bandáról szól, akik még a befutás előtt állnak. Biztosak benne, hogy ha sikerülne egy kiadóval meghallgattatniuk a demofelvételüket, máris exkluzív szerződés ütné a markukat. A srácok rövid gondolkodás után felkerekednek, és egy pár darab igazihoz hasonló vízpisztollyal benyomulnak a legközelebbi rádióadóba, és kibölkik, ami szívüket nyomja: adják le demofelvételüket az éterbe. A megszokott kazettás verzió azonban az énekes ex-barátónőjénél van, aki ezt már eldobta... A huzavonát a rádió élőben közvetíti, és ezáltal a rendőrség után a környék rockerei is a rádióadó köré gyűlnek (Lenny, az Isten a Motorhead-ból is a tömegben csápol). Egyetlen használható demofelvétel sem kerül elő a film végéig, de a kiadói producernek támad egy merész ötlete és helikopterrel hozat egy komplett koncertszínpadot. Örület a köbön, sok poénna és marhulással - igazi, teli szájjal röhögős movie...



EGY CSÖPPET JÓ?

Szeretnénk leköszölni a Beavis-szel és Butthead-dal készült lélekemelő beszélgetésünket:

- Mi a véleményetek a GUS hangkártyáról?
- Yeah, Yeah, Yeah...Cool!
- És az FM szintézises hangkártyákhoz hogyan viszonyultok?
- Hö, Hö-Hö-Hö, Hö-Hö...
- És hol szoktatok multimédia cuccokat vásárolni?
- In fu,ing Pixel!

Battle Isle II CD	7 800 Ft
CyberRace CD	7 800 Ft
Mad Dog McCree II CD	7 200 Ft
Outpost CD	8 500 Ft
Rebel Assault CD	8 500 Ft
Tie Fighter (3.5" lemez)	8 600 Ft

Gravis Ultrasound	19 900 Ft
Gravis Ultrasound Max	29 900 Ft
Gravis 16 bites bővítés	9 900 Ft
GUS Max+dupla sebességű motoros ajtós CD-ROM meghajtó	42 900 Ft

Az árak a 25% ÁFA-t nem tartalmazzák!

*Pixel Graphics Számítástechnikai Kft.
1055 Budapest Balassi B. u. 9-11.
Telefon: 269-0024 Fax: 353-0627*

WIZARD'S Csodák's

A Wizard's új géppel büszkélkedhet: megérkezett ■ régóta várt Daytona nagyképernyős, 50 hüvelykes képátmérőjű kivételével. A játék az amerikai Daytonában (is) megrendezett Indycar-racing-re alapul. A grafika lenyűgözően élethű, még sehol nem láttam ehhez hasonlót - a Sega megint fantasztikusait alkotott.

A Virtua Racing-gel ellentétben nem pusztán vektorgrafika szolgáltatja az életszerűséget, hanem a fákat, a falakat, és persze ■ többi autót egyaránt textúra "borítja" - így a hatás szinte tökéletes,

alig van különbség egy EuroSport élő közvetítés és a játék között.

Sokat javult a szimuláció is.

Hol van már az az autoverseny, ahol padlógázzal körbe lehetett menni a pályán, és csak néha kellett egy picit levenni lábunkat ■ gázzal: a kocsik (jól) vezetése már jókora odafigyelést és gyakorlatot igényel, pláne, ha manuális, félautomata sebességváltót kérünk. Ekkor egyszerre kell

odafigyelnünk a gázadásra (és persze csak ésszel, mert a kocsi könnyen kifarol ■ kanyarokban 100 mérföldes sebesség felett), a fékek óvatos használatára, ■ sebességváltóra (ez négy sebességes, és persze manuális módon 10 km/h-val gyorsabb a kocsik, és jobban is gyorsul), és mindemellett még az úton is kell maradni sőt, ■ többi versenyzőt sem hagyhatjuk figyelmen kívül. Ezen kívül persze az emelkedőn egy hangyányit lassabban nyomul az autó, lejtőn pedig nem árt a kanyar előtt jobban fékezni! A hanghatás is egészen rendkívüli: elől s hátul



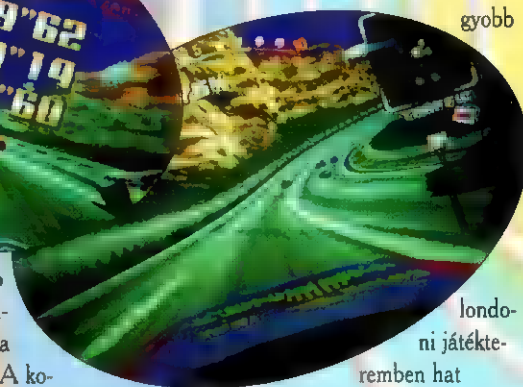
van beépítve ■ gépbe, hogyan orvosljuk a mechanikai és apróbb elektronikai hibákat - így aztán a hazai technikusok nem is tehetnek mást, minthogy a komolyabb hibát felderítve megrendelik ■ komplett driver-kártyát. Persze azért akad munkájuk, ■ versenyszellem harciassá teszi az autózókat. A legnagyobb



egyenként sztereo csatorna szolgáltatja a zenét és a hangeffekteket. A kocsiiban ülve négyféle nézőpont közül választhatunk, a madártávlatról a tökéletes élethűségig.

A szimulációhoz még az is hozzátartozik, hogy ■ pályán visszafelé is mehetünk - még a mezőn nyargalászó lovakat is üldözőbe vehetjük (tényleg!).

Néhányan kritizálták, hogy miért nem adunk pontosabb technikai leírást ■ gépekről, végtére is számítógépnek tekinthetők. A Sega olyannyira vigyáz a technikai titkaira (és ezt jól is teszi, mert jelenleg a Sega egyedülállóan mondható a játéktremi gépek fejlesztésében), hogy a Daytona gépkönyvében (bár megvan vagy 100 oldalas) mindössze annyit olvashatunk, hogy hogyan állítható be az ülés, milyen projektor



londoni játéktérben hat

Daytona gép van összekötve, így egymás ellen is játszhatunk.

A Virtua Racing után ■ Sega elkészítette ■ Virtua Fighter-t is, amely vektorgrafikájával egészen



kitűnő mozgást kölcsönöz ■ harcolni vágyóknak. A ketten is játszható játékban gyönyörűen kidolgozott, egészen különleges harci fogásokkal igyekezhettünk kikészíteni ellenfelünket - mindezt egy 50 hüvelykes képernyőn!

Mr. Chaos

WIZARD'S - AZ ÚJ JÁTEKKULTÚRA
Tedd próbára képességeidet a Wizard's-ban!

- új szimulátorok
- új gépek
- új technológiák

**BUDAPESTEN AZ IRÁNYI UTCÁBAN
A FERENCIEK TERÉNÉL**

**ENNEK A KUPONNAK A
BEVÉTELÉBŐL ÖT AJÁNK
ZETONT ADUNK**

Manapság már jobbnál jobb repülő-szimulátorok között válogathatunk. Számítógépeken nevelkedett Harci Marciként (lásd: Tom Wolfe: Az Igazak) vajon tudjuk-e, hogy min repülünk, (nem, még nem ■ páruk tett lapátra), vagy éppen mire engedjük el ■ Sparrow III-as légirakétát? Arról nem beszélve, hogy ez már ■ harmadik Sparrow és mégsem találom el, pedig itt van az orrom előtt a piszok! Ja, hogy nem érdemes 1 km-nél közelebb lévő célra kilőni? Én ezt honnan tudtam volna eddig? Az ilyen, és ehhez hasonló, vagy egyáltalán nem hasonlító szituációk megoldására válaszol és mellesleg szórakoztat is a multimédia dömping egyik újabb eleme, ■ **WARPLANES** (kb. Harci gépek) enciklopédia-sorozat első CD-je, a Modern Fighting Aircraft, amelyet MARIS cég jóvoltából tarthatunk kezünkben.



Miután ■ kezelőprogramot telepítettük - talán mondanom sem kell hogy Windows alá - lapozzuk fel! (Mivel ■ program 640*480-as felbontásban dolgozik 256 színnel, érdemes a Windows-t is erre állítani, hogy ne kelljen kinézni ■ szemünket.) Mi mindent lehet ebből megtudni? Mindegyelőtt azt, hogy egy nap kevés arra, hogy minden funkcióját alaposan sorra vegyem! Az enciklopédia nem csak szigorúan ■ gépekkel foglalkozik (530 repülőgép és helikopter, a túlnyomó többséghez legalább egy színes kép!), hanem a II. Világháború utáni történelem néhány jelentősebb háborús eseményével ■ katonai repülés szemszögéből vizsgálva. Tanulmányozhatjuk az európai hidegháborút, az arab-izraeli konfliktusokat, vagy századunk legérdekesebb és egyben ■ harci repülés

számára legjelentősebb eseményét, az Öböl-háborút. Figyelemmel kísérhetjük a repülés fejlődését, animáción megtekinthetünk néhány érdekes harci cselekményt, ■ korszak fontosabb gépeit alul és felülnézetben körbejárhatjuk. Bevallom, annyi mindent kínál a program, hogy nem tudtam minden egyes funkcióját megismerni.

Az enciklopédia kezelőfelületét egy Stratofortress-ből kölcsönözték (szerintem). Annyira egyszerű ■ kezelése, hogy mellőztek belőle mindenfajta help-et, vagy egyszerűen csak nem fért ■ CD-re.

Az alapot képező adatbázisból (ismétlem: 530 repülőeszköz és a hozzátartozó 275 féle fegyvert) egy



lekérdező programmal tudunk válogatni rendeltes, gyártó, üzemeltető és még számos más szempont alapján, de kereshetünk kedvenc gépünk nevével is. Ha kiválasztottuk melyik repülőt vagy fegyvert szeretnénk közelebbről megismerni, egy másik képernyőn megtudhatunk róla minden jelentős adatot, a méretétől kezdve a teljesítményén, hajtóművén, fegyverzetén, fedélzeti elektronikáján át, az egyes változa-

tok szöveges leírásáig. Természetesen mindezt ki is nyomtathatjuk. A szöveges adatokon kívül legalább egy kis képet is láthatunk róla, amelyeket megnézhetünk nagy méretben is. (Házudok. Pl.: ■ (volt) szovjet gyártmányú MI-38 típusú helikopterről ■ program összeállítása idején nem volt hozzáférhető és felhasználható fénykép.

Néhány kép pedig nem élvezhető formában jelent meg, de tartok tőle, hogy ez az öskövület CD meghajtóműnek "köszönhető"). A teljes képernyőt betöltő fényképeken kívül még filmfelvételt is láthatunk néhány gépről, vagy azokat látványos módon "körbejárhatjuk". E funkciót egyébként

nagyon érdekesen oldották meg ■ programozók, mert nem egy valódi gépet jártak körbe fényképezőgéppel, hanem elkészítették ■ adott repülő 3D-s modelljét és abban gyönyörködhetünk; szó szerint is, mivel nagyon szépre sikerültek. Ugyanígy készültek ■ különböző repülőbázisokról készült életképek



és egyes eszközök működését, használatát bemutató filmek is.

A repülőgépek mellett ■ fegyverzetekről is hasonló jellegű adatbázis áll rendelkezésünkre. Nekem nagyon tetszett ■ GAU-8 Avenger gépágyú (A-10 fedélzeti fegyvere) fényképe, ahol egy bogárhátú VW arányaival vethetjük össze. Hogy ■ az autó milyen kicsi!!!

Az élvezet teljessé teszi ■ mellékelt három szimulátor. Kipróbálhatjuk a repülést egy A-10 Warthog, egy SU-27 "Flanker" és egy C-130 "Hercules" fedélzetén, ha elég gyors ■ gépünk, akár 640*480-as felbontásban is. A játékok élvezhetősége, ha nem is éri el a profi szimulátorokét,



elég néhány órai szórakozásra. Mindent összevetve a kiadvány gyönyörűre sikerült, azt hiszem minden Yeager-utód örömmel tudná magának. Érdeklődéssel várjuk ■ következő részeket: The Cold War to Vietnam idején decemberre; WW II - Guernica to the Battle of the Coral Sea és WW II - Battle of Midway to Hiroshima 1995-re várható.

Big Zoo

Könyvespolc helyett...

Azt hiszem, mindenki, aki komolyan foglalkozik írással, és/vagy fordítással, szenvedett már attól, hogy egy információt vagy adatot csak több különböző szótárban, lexikonban keresve lelt meg. Mennyivel kényelmesebb nehéz könyvek felütése helyett néhány billentyűt leütni...

Az angolul tudók már élvezhetik ezt a szolgáltatást

- ■ Microsoft Bookshelf '94 CD összeállítás segítségével. Mivel a legtöbben már számítógépen dolgozva készítik műveiket, innen már nem sok kell az elektronikus könyvespolc használatához. Szükség van egy multimédia gépre, vagyis egy legalább 386/25 alaplappal, 4 MB memóriával, CD-ROM-mal, hangkártyával és VGA megjelenítővel felvértezett PC kompatibilis számítógépre. Ezen kívül kell egy 3.1-es Windows is, hiszen maga a program ezen ■ platformon működik.

Az installálás nem vesz sok időt igénybe, s teljesen telepítve is csak 2.1 Mbyte merevlemez helyet igényel. Ez már magában foglalja a Multimedia Catalog-ot is, ami egy ismertető a Microsoft egyéb multimédiás termékeiről. A program telepítése során megkeresi, az esetleg meglevő, nem hálózatos telepítésű Word 2.0 vagy Word 6.0 programokat, s ezekbe, ha kívánjuk, beépül. Ezután a Word, a napi első indulásakor megörvendeztet a Nap Idézetével, s ezt magunk is bármikor előcsalhatjuk a View

menü Quote of the day pontjával. A könyvespolcon hét kötet helyezkedik el, ezek sorra ■ következnek:

The American Heritage Dictionary of the English Language - 1969-ben jelent meg ez az angol nyelvű értelmező szótár először Amerikában, amely azóta az egyik legismertebb. A mostani a harmadik kiadása, mely

több mint 350,000 címszót foglal magába, ezek nem csak szigorúan vett szótári jelentések, hanem például rövid életrajzokat, földrajzi meghatározásokat is tartalmaznak.

Nagyon hasznos szolgáltatása, hogy meghallgathatjuk, hogyan hangzik az adott szó kiejtve.

The Concise Columbia Encyclopedia - több mint 15,000 címszóban kapunk rövid ismertetőt az emberiség felfedezéseiről, vívmányairól, a tudomány számos ágáról, a kultúrtörténetről, valamint a természetről. Az ismertető egy részéhez animáció, hangklipp vagy kép is tartozik.

The Columbia Dictionary of Quotations - ez a hatalmas méretű idézetgyűjtemény 1,500 témában több mint 18,000 időszerű megjegyzést, megállapítást, megjegyzést idéz, természetesen a világ ismert személyiségeitől.

The Longman's Original Roget's Thesaurus - szinonimaszótár, amely nyomtatott társával ellentétben több és mélyebb asszociációs kapcsolatot ábrázol.

The Hammond Intermediate World Atlas - politikai és topográfiai térkép kontinensekről, országokról amelyeknek megnevezhetjük nemzetiségét és persze meghallgathatjuk himnuszát - végül lekérhetjük ■ velük kapcsolatos információkat az enciklopédiából és az almanachból.

The People's Chronology - időrendi áttekintés az emberiség történetéről, Krisztus előtt 3 millió évtől 1991-ig.

The World Almanac and Book of Facts 1994

- tények könyve: időszerű eseményekkel, statisztikai adatokkal.

Ez az információ mennyiség közel 500 Mbyte helyet foglal el a CD-n. A gyors és könnyű használatot a QuickShelf nevű program biztosítja, amely egy nyomógombsorként jelenik meg a képernyőn. Tettszék szerint beállíthatjuk, hogy a könyvespolcra mely könyvekben akarunk gyorsan lapozgatni, s melyekben akarunk keresni. Ez ■ nyomógombsor mindig legfelül helyezkedik el, de nem kell félni, hogy takar valamit, mivel a vastagsága éppen megegyezik az ablakok címsorának vastagságával. Amikor egy szövegen dolgozunk, és szeretnénk egy szóról többet megtudni, egyszerűen kijelöljük és a Quickshelf-en megnyomjuk azt a gombot, amelyik könyvben éppen kerestetni akarjuk (a kereshető könyvek ikonjánál egy nagyító lát-

ható). Mivel az ikonok elég kicsik, ■ Microsoft segítséget nyújt, ha az egérmutatót rávisszük valamelyik gombra és kicsit várunk, egy kis sárga cédulán megjelenik a gombhoz kapcsolódó funkció. Nem muszáj kerestetni, anélkül is felüthetjük valamelyik könyvet.

Miután engedve a felszólításnak betettük a Bookshelf CD-t a meghajtóba (hiszen nem egy CD miatt szereltük be), megjelenik a program fő ablaka. A felső részén egy hagyományos menüsor van, alatta pedig egy könyvespolcra kiválaszthatjuk ■ számunkra érdekes

kötetet, amely kinyitva jelzi aktívvá választását. Az ablak jobb oldalán található fülekkel ■ fő funkciókat tudjuk váltogatni.

A legfelső fül a kiválasztott könyv tartalomjegyzékét mutatja meg (ki lehet választani az összes könyvet is egyszerre, utána csak győzzük lapozgatni...). Ha elkezdünk egy szót beírni, a tartalomjegyzék automatikusan követi a beírást, így láthatjuk az adott szó környezetét. A következő fül: ■ keresés. Ahhoz, hogy közelebb kerüljünk a megismerni kívánt témához, több kulcsszót is megadhatunk, ekkor köztük logikai „és”, „vagy”, „nem”, és „közel” kapcsolatokat kell létesítenünk (A „közel” olyan, mint az „és” de emellett a Tools menü Options pontjában beállított változó megszabja, hogy a talált szavak maximum hány szó távolságra lehetnek egymástól. Az alapérték 50, ami szerintem túl sok.). Például a „Janos AND



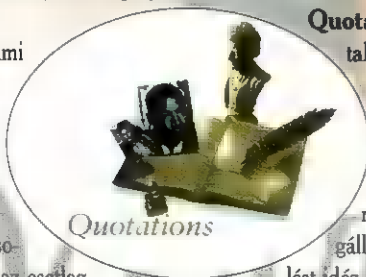
Dictionary



World Atlas



Almanac



Quotations

mathemat*" szavakra megismerhetjük Bolyai János munkásságának legfontosabb adatait. Mint lát-hatjuk, a kulcsszavakban használ-hatjuk a szokásos helyettesítő ka-raktereket („?” és „*”). A lekér-dezés eredménye esetenként na-gyon kevés, vagy néha túl sok adat. Ahhoz tehát, hogy a kívánt információhoz jussunk, pontosan kell tudni, hogy mit keresünk, kü-lönben hamar elveszünk az adathalmazban.

Ezzel együtt hasznosabb a keresést hasz-nálni, mint a tartalomjegyzé-ket, mert amit kere-sünk, azt egy szócikk belsejében is megtalálhatjuk, anél-kül, hogy címe utalna erre.

Mivel a kiadvány legcsábítóbb tulajdonsága a multimédia, ezért a Gallery füllel azokat ■ szócikkeket gyűjthetjük egybe, amelyekben

valami látni- vagy hallgatható van. A látnivalók között van film-részlet, animáció és kép, a hallani-való általában beszéd-részlet.

A szócikkek a Windows Help rendszeréhez hasonlóan tartalmaz-nak egymásra utalásokat, ha ezek segítségével elkalandozunk, akkor az alul található Back gombot használva vissza tudunk lépkedni a kiindulási pontig.

Amikor hazavittem a CD-t, először le-nyűgözött a benne rejlő ha-talmas informá-ció mennyiség, de használat köz-ben rájöttem, hogy pillanatok alatt el lehet

benne veszni. Miután felfedeztem a keresés mikéntjét, már meg tud-tam zabolázni e tömeget. Nekem személy szerint a szótár a leghasz-nosabb, fordítási munkámban ha-talmas segítséget nyújtott. Nem

szoktam angolul publikálni, ezért ■ szinonimaszótárnak nem sok hasz-nát vettem (egy angol levelező le-het hogy másképpen nyilatkozna). Az atlasz kifejezetten szegényes, nem felel meg az Intermediate szint-nek. Arról nem is beszélve, hogy idegen tol-lakkal ékeske-dik, mert az álta-la nyújtott szöveges információk az almanach-ból és az enciklopédiából származ-nak. Az idézetgyűjtemény hatal-mas - nagyon igaz és szellemes mondások vannak benne (kivéve talán azokat, amelyeket az Ameri-kában oly divatos feminista élhar-cosok tettek) - ráérő időmben szí-vesen bogarászgatok.

Az enciklopédia, a kronológia és az almanach összességében szintén pozitív benyomást tett rám - ám ennyi adat között nem volt

nehéz néhány érdekeset találni, illetve nem találni. A Bookshelf szerint például Bulgakov ismert művének címe „Monster and Margarita”, Petőfi, a nagy magyar

költő legismertebb köl-teménye a „Janos the hero”.

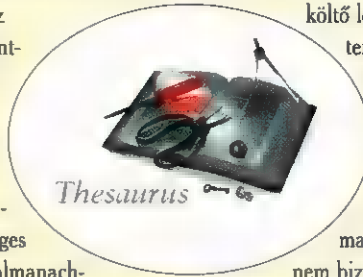
A katalánok nagyon büsz-kék származá-sukra és leszár-mazottjaikra, ezért

nem biztos hogy öröm-mel olvasnak Antonio Gaudi-ról, mint neves spanyol építészről.

Persze 500 megabájtnyi informá-ciót nehéz hiba nélkül összeállítani.

Összességében rendkívül érde-kes, izgalmas kiadvány, de a lehe-tőséges felhasználók köre szerintem szűk, mert szükségeltetik hozzá ma-gas fokú angol nyelvismeret, s ■ tar-talmazott információk kifejezetten amerikai közönséghez szólnak.

Big Zoo



Microsoft Home újdonságok

33

Multimédia Schubert

A sorozat újabb folytatása a híres zeneszerző életébe enged bepillantást.

A megszokott precizitás mellett a kiváló hangminőség teszi teljessé ■ programot - CD foglalkozik a ko-rabeli és mai interpretációkkal, a zeneművek keletkezésével és fogad-



tatásával. Az illusztrációk és az eredeti dokumentumok szinte kéz-zelfoghatóvá teszik az alkotás titka-it - élvezetes és látványos tanulás ■ komolyzene megszállottainak.

Ancient Lands

Letűnt korok világába vezet a remekbe szabott prog-ram. Igazi inyencknek va-ló interaktív történelem könyv.



Grafikai kidolgozottsága és infor-máció tartalma lenyűgöző. A sze-gényes szavak helyett lássunk in-kább két képet.



Dangerous Creatures

PC-X első számában már tudósítottunk a veszedelmes állatokkal foglalkozó CD érkezéséről, most egy kicsi képes előzetes is futotta.

Remélem hamarosan részlete-sen bemutathatjuk - londonban már láttuk, sajnos úgy látszik, hogy a magyarországi Microsoft-ot



gyengébben látják el az újdonsá-gokkal. A demo-változatot már tüzetesebben átvizsgáltuk (bár ez csak előzetes-demo) - egyszerűen fantasztikus!

Microsoft CD Játék

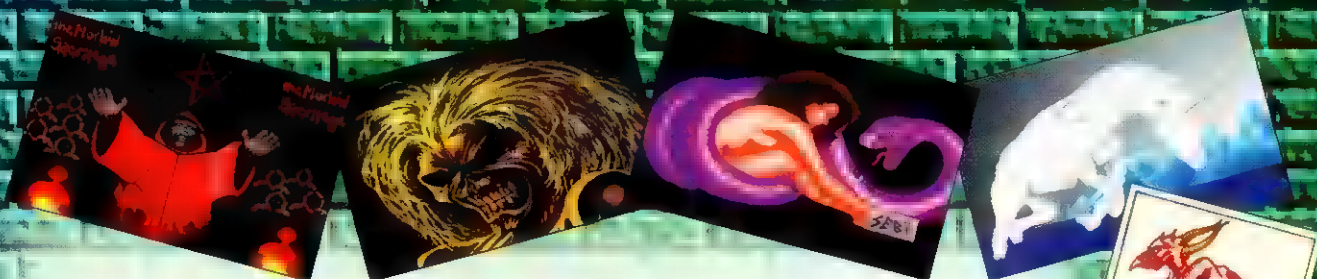
Volt már egy remek buli az előző számunkban, csak úgy özönlöttek a válaszok! Most elsősorban azok választát vár-juk, akiknek van CD ROM olva-sója - 10 Microsoft Home demo-CD várja a megfejtőket!

E havi kérdésünk: milyen Microsoft programokról írtunk az első számunkban?

A válaszokat a PC-X szerkesztő-ség címére küldjétek: 1536 Budapest, Pf. 386



DEMONA



Wow! Elérkeztünk az októberi számhoz és ■ szeptemberi demokhoz. A nyári uborkaszezon után most tízesével jelennek meg az új demok - a legtöbb csapat már kiadta az ASM'94 demoját a nagyközönségnek, de van több olyan csapat is, aki még dolgozik rajta. Sajna elég kevés demo fér bele egy oldalba, de megpróbáltuk a legérdekesebbeket kiválasztani (jelen esetben a demoverseny győztesével ismerkedhetünk meg először).

Az idei Assembly első helyezettje egy finn csapat lett:

Electomotive Force - Verses

Nem, ez nem Ady műveiből készült demo (egyébként 1.3M diskpace, 386-os, 4MB RAM és GUS kell hozzá!)

Az Electomotive Force-t már régebből is ismerhetjük számtalan introjukról, de ha másról nem, akkor elárulom, hogy tavaly is nyertek az ASSEMBLY' 94-en, csak az intro kategóriában. 91-ben alakultak és számtalan csapattag-csere után alakult ki az - úgy látszik - győztes team. A demo nyolc részből áll:

Az elsőben egy csodás dot-metamorfózis tanúi lehetünk. Több matematikai függvény ábrázolása közé bekerül pár falevél, meg ilyesmi, és ez természetesen mind real time.

A következő "part" egy ray-trace alagút, ami ugyancsak valós idejű (azt hiszem a nagy játégyártó cégeknek is lenne mit ta-

nulniuk, nem pedig ■ sok diplomás programozókkal, meg hatodrangú játékokkal virítaniuk). A következő részben megjelenik Bill Gates, a Microsoft elnöke, alatta egy ilyen felirattal: „640 KByte-ba minden belefér.” (Persze ezt 1981-ben mondta.)

Ezek után ■ feje mindenféle érdekes alakzatot vesz fel, majd ■ WC-ben végzi. E móka és egy gyengébb tükros paletta birizgálás után ■ demo fénypontja következik (tuti, hogy emiatt nyerték meg a Asm. 94-et...): egy 3D-Studio-t megszégyenítő real time 3D-s kacska és egy teáscsésze forgatása, illetve röpködtetése. A zene sajna csak (SB-seknek sajna) GUS-on szólal meg, de ezt teljes egészében ki is használja. Pergő, ritmusos, és teljesen szinkronban van a GFX-szel.

Összegezve: cool demo, gyors, látványos részekkel, melyet egyszer nem elég megnézni. Szóval megérdemelték...

ByTeam - Funny Covox

Egy újabb magyar szupercsoport van születőben. Demójukat saját bevallásuk szerint poénnak szánták (386-os, 2 MB RAM és SB kell hozzá), bár szerintünk csak egy rossz vicc volt. A kódot akármelyik BBS-en megtalálhatjuk, nagy része ráadásul ■ gyorsaságáról híres TURBO Pascalban készült. Bár azt meg kell vallani, hogy ilyen jól még kevés demon rötyögöttünk.

Rengeteg unalmasabbnál unalmasabb részből áll, melyeknek egyetlen jó tulajdonságuk, hogy Space-szel tovább lehet léptetni. Egy poén azért igen jól sikerült, mégpedig a Metro part: fekete háttérben két fehér kör növekszik.

TriOm - Electronic Love

Egy új angol csapat ■ scenen, akik nem 286-on fejlesztik a demoikat. Amint látszik, elég nagy a programuknak a hardware-igénye, viszont teljes mértékben kihasználják ■ 32 bit adta lehetőségeket (386 vagy 486/4Mb/CUS vagy SB). Bár szerintük még várniuk kell míg egybeforr a csapat, de szerintünk az Assembly'94-en is megállták volna a (dobogós) helyüket. A helyet nem takarékoskodtak, 5Mb-ot foglal el ■ vinyón, amelybe belesűrítették 2 True Colour képen kívül (ami csak 18 éven felülieknek ajánlott), egy teljesen cyberworld hatású vector-világot, amelyet egy bittérképes világ követ (a gyengébbek kedvéért: egy hasonló - de jobb - mint a Comanche c. játék). Ez az első olyan demo, amiből hiányoznak ■ rövid rutinok, de ■ két részben minden olyasmi megtalálható, ami egy programozó szemének és szájának ingere. Szerintünk ez a csapat hamar rá fog állni a játékok gyártására. Különösen, ha figyelembe vesszük azt a kijelentést, hogy csak másfél hónap munkája van ■ demóban.

Cool A & aTom



DEMO

PROGRAMOZÁS

a képernyőre (megszűnik még floppyról betöltve is az idegesítő fokozatos, függőnszerű képbetöltés).

Ez a képbetöltés nagyon gyors és egyszerű a code-olás szempontjából, ám sajnos a kép méretének a rovasára megy. 64kb-os képeket kezelünk, plusz a 256 byte-os palettát. A kép betöltését a LOADPICTURE procedúra végzi el. Paraméterként a kép nevét kell megadnunk és egy azonosítási számot - ezzel az index számmal hivatkozunk a képre. Ugyanígy teszünk a paletta betöltésénél is, a LOADPALETTE eljárásnál. Innen már nagyon egyszerű a dolgunk, a SHOWPALETTE eljárás kívánt palettát mutatja a képernyőn, míg a SHOWPICTURE képet robbantja be a monitorra.

Mielőtt kiszállunk a programból szabadítsuk fel a képek által elfoglalt memóriát a FREEPICTURE eljárással (itt is az index számmal kell hivatkozni egyenként a képekre).

A következő részben a képek tömörítésével fogunk foglalkozni, mivel a demoknál a tömörség nagyon fontos. Tarts velünk a jövő hónapban is!

by Vodka

Sokan küldtek közületek saját készítésű demo-t. Ha úgy gondoljátok, valami érdekes, apróbb rutinokat a többi olvasó számára, küldjétek el, Vodka apó megvizsgálja, és közzé tesszük. Az sincs kizárva, hogy ha megfelelő érdeklődést tapasztalunk rendezünk egy oltári nagy PC-X demo-competition! Írjatok:

PC-X, 1536 Budapest, Pf. 386.

Elkeseredetek már egy-egy demo nézése közben, arra gondolva, hogy nektek nincs lehetőségetek írni (mert nincs honnan megtanulni!!!)? Na most tessék mosolyogni, önfeladten rohangálni a szobában vagy kacarászni.

Indul a demo programozás, természetesen kezdőknek is (azért egy kis programozási jártasságot feltételezek)! A kis bevezető után úgy gondol-

taim rögtön belevehetjük magunkat a "száraz" programozásba. Először is lássuk, milyen feltételek szükségesek ahhoz, hogy valaki követni tudja sorozatunkat és önállóan már progikat is írjon:

TURBO PASCAL 6.0-as vagy nagyobb verzió, TURBO ASSEMBLER (plusz az ezekben való minimális jártasság), és lehetőleg VGA monitor. Nyugi, az első részhez elég a TURBO PASCAL 6.0 is.

Ha valaki nem tudná, a T. PASCAL-ban lehet assembly rutinokat írni, hiszen van beépített assembler. Azért nem olyan szép az élet, nem lehet az összes regisztert használni (ezért használjuk majd a T. ASM-ot is). Az első részben a GYORS képbetöltést elemezzük ki. Mint a legtöbb demo, először mi is az MCGA felbontást fogjuk használni: 320x200 256 színben. A T. PASCAL BGI rendszerét gyorsan felejtjük el, mi közvetlenül fogjuk bekapcsolni ezt a felbontást a START_MCGA nevű eljárás segítségével.

Érdemes a képeket nem közvetlenül a képernyőmemóriába töltenünk, hanem pufferelni. Ez több előnnyel is jár. Az animációkat pörgőbbé teszi, mivel a memóriából mozgatja a videomem-be a képeket, és ezzel olyan hatást érünk el, mintha a kép berobbanna

Használt típusok és változók:

```
type palette_record = record
    red, green, blue: byte;
end;

palette_type = array [0..255] of palette_record;

var
    regs: registers;
    pictures: array [1..5] of pointer;
    palettes: array [1..5] of palette_type;
    f: file;
    s, o: word;
```

procedure start_mcgas; assembler;

```
asm
    MOV AX, $13
    INT $10
end;
```

Paletta állítás:

```
procedure initpalette(palette: palette_type);
begin
    s := seg(palette);
    o := ofs(palette);
    asm
        MOV AX, s
        MOV ES, AX
        MOV DX, s
        MOV AH, $10
        MOV AL, $12
        XOR BX, BX
        MOV CX, 256
        INT $10
    end;
end;
```

Paletta betöltés:

```
procedure loadpalette(fn: string; index: byte);
begin
    {$I-}
    assign(f, fn);
    reset(f, 1);
    blockread(f, palettes[index], 768);
    close(f);
    {$I+}
end;
```

```
procedure showpalette(index: byte);
begin
    initpalette(palettes[index]);
end;
```

Kép betöltés és megjelenítés:

```
procedure loadpicture(fn: string; index: byte);
begin
    {$I-}
    getmem(pictures[index], 64000);
    assign(f, fn);
    reset(f, 1);
    blockread(f, pictures[index] ^, 64000);
    close(f);
    {$I+}
end;

procedure showpicture(index: byte);
begin
    move(pictures[index] ^, mem[$a000:0], 64000);
end;

procedure freepicture(index: byte);
begin
    freemem(pictures[index], 64000);
end;
```


Pascal programozás

CD-ROMboló

A kedves főszerkesztő bácsik a CD-ROMboló címre kereszteltek minket az első számban. Ettől eltekintve továbbra is inkább lejátszani szeretnénk az audio CD-inket, mint rombolni! Az előzőekben már szó volt arról, hogy hogyan kommunikálunk a CD-ROM olvasóval és az MSCDEX-szel. Beszéltünk bizonyos "csomagokról", amelyekről egyelőre csak annyit tudunk, hogy valamilyen adatszerkezetet rejtenek.

Foglalkozunk most egy kicsit a megírandó unitunkkal. Mint az köztudott, a unitnak van egy interface és egy implementation része. Nagyon leegyszerűsítve a dolgot azt mondhatjuk, hogy az első rész tartja a kapcsolatot a unit és az azt használó program között; itt található az egyes rutinok tényleges leírása és az itt deklarált dolgok "lát-hatatlanok" maradnak a program számára. A unitot általában a implementation rész végéig egy "end." zárja le. Azonban egy másik lehetőség is! A unitnak le-

het egy harmadik, úgynevezett inicializációs része is. Az end. elé ugyanis beírhatunk egy begin-t és így egy programtörzshöz hasonló részt kapunk. Figyelembe véve azt, hogy erre a részre előbb kerül rá a vezérlés, mint a unitot használó program törzsére, itt helyezhetjük el azokat a rutin hívásokat, amelyek szükségesek ahhoz, hogy a program már egy inicializált, működő unittal dolgozhasson.

Mit jelent ez a CD-ROM programozásában? Például nem ártana, hogy a programunk, amely majd ténylegesen vezérli az audio CD-k számainak lejátszását, már az indításkor tisztában volna azzal, hogy egyáltalán van-e CD-ROM olvasó a rendszerben, és ha igen, akkor hány darab. Ennek eldöntése két rutin meghívását jelenti, amelyek beállítják a megfelelő változókat - ezeket pedig majd a programunk szépen lekezezi és eldönti, hogy fogunk-e ma zenét hallgatni.

Elkezdhetünk gondolkodni azon, hogy mit is fog tartalmazni, és hogyan fog felépülni a unit. Leghelyesebb, ha rögtön az elején tisztázunk egy számomra nagyon szimpatikus jelölésrendszert.

Anno, amikor én szenvedtem azzal, hogy megértem az egész kalamajkát, ami a CD-ROM körül forog, egy barátomtól megkaptam az általa írt unitot. Itt találkoztam ezzel a jelölésrendszerrel, amely nagyon megtetszett, mert rögtön sokkal világosabbá tette az egészet. Eszerint négyféle eljárást vagy függvényt különböztetünk meg. Az első csoportba tartoznak azok az eljárások, amelyeknek semmi köze nincs a CD-hez. Ebből meglehetősen kevés lesz, de ilyenek például a konvertáló rutinok. A következő csoportot alkotják azok a rutinok, amelyek az MSCDEX-et szólítják meg, azaz az MSCDEX egyes funkcióit hívják meg. Ezek a CDX előtagot kapják. A múltkor már említettem, hogy az MSCDEX Send Device Request funkcióján keresztül nyílik meg az út további nagyon fontos funkciók felé. Azok az eljárások és függvények, amelyek Requesten keresztül működnek a CDR előtagot kapják. Az utolsó kategóriát alkotják az általunk írt rutinok, amelyek az előző két csoportba tartozó eljárásokat, függvényeket használják fel. Ezeket CD előtaggal jelöljük. Utóbira jó példa a CD tartalomjegyzékének beolvasása, amelyre nincs közvetlenül hívható rutin, így nekünk kell majd megírni.

A változók esetében egy kicsit más a helyzet. Lesz egy megkülönböztetett változónk, amelyben a CD-ROM olvasó állapotát és az egyes funkciók sikerességét vagy sikertelenségét fogjuk megkapni, ez lesz a CDR-Status. Az összes többi változó a CD előtagot kapja. Ez például akkor lehet hasznos, ha egy olyan komplex programrendszert írunk, amely több unitot is használ. Egy idő után már a programozónak is nehezére esik, hogy egyes változókról megmondja, hogy melyik unithoz tartoznak. Ha az egyes unitokban deklarált változóinkat megjelöljük, ahogy

teszük jelen esetben a CD-előtaggal, akkor nem esünk bele ebbe a csapdába.

Ennyi kitérő után kanyarodjunk vissza a születő unitunkhoz, annak is az inicializációs részéhez. Azt már tudjuk, hogy a feladat az volna, hogy megállapítsuk a rendszerben üzembehelyezett CD-ROM olvasók számát és a hozzájuk rendelt betűjeleket. De hogyan csináljuk mindezt? Itt az ideje, hogy megismerkedjünk a Get Number of CD-ROM Drive Letters funkcióval:

Get Number of CD-ROM Drive Letters (alias CDX-GetLetterNumber)

- Száma: 00h
- Input paraméterek: nincsenek
- Output paraméterek:
 - BX: Az üzembehelyezett CD-ROM olvasók száma
 - CX: Az első CD-ROM egység száma

Micsoda meglepetés! Pont az, amire szükségünk van! Első teendőként gyorsan deklaráljuk két változót a két visszkapott paraméternek! A deklaráció lehetőleg az interface részben történjen, különben programunk hiába mereszti majd a szemét, egy szót nem fog látni az egészsből! Az első hívjuk CD-Letters-nek (legyen Byte típusú), ebben tároljuk majd a CD-ROM olvasók számát. A másodikat hívjuk CD-StartLetter-nek (ő is legyen Byte típusú), ő tárolja majd az első CD-ROM számát. Mivel három a magyar igazság, hozzunk létre egy harmadikat is. Ezt nevezzük CD-Current-nek és legyen Word típusú biztonság-technikai okból. Őt fogjuk arra használni majd a későbbiekben, hogy megnevezzük azt a CD-ROM olvasót, amellyel foglalkozni akarunk.

Felmerülhet a kérdés, hogy ennek az egész számolóságnak mi értelme van, hiszen a legtöbb számítógépben csak egy CD-ROM olvasó található. Ez igaz, ettől függetlenül ismernünk kell annak az egynek is a számát ahhoz, hogy meg tudjuk őt szólítani.

```
unit PCXCD02;
interface
var
  CDR_Status      : Word;      { Status }
  CD_Letters      : Byte;      { Number of CD-ROM devices }
  CD_StartLetter  : Byte;      { Number of 1st CDR device }
  CD_Current      : Word;      { Current CDR device used }
implementation
uses DOS;
{*****}
(* CDX_GetLetterNumber
 * Get Number of CD-ROM drive letters
 * Input:
 *   AX = $1500
 * Output:
 *   BX = Number of CD-ROM drive letters
 *   CX = Starting drive letter of CD-ROM drive (A=0, B=1, ...)
 *****)
procedure CDX_GetLetterNumber;
var
  r : Registers;
begin
  r.AX := $1500;
  Intr($2F, r);
  CD_Letters := r.BX;
  CD_StartLetter := r.CX;
  CD_Current := CD_StartLetter;
end;

(* ***** *)
begin
  CDR_Status := 0;
  CDX_GetLetterNumber;
end.
```



```

program PCXCDF2; { PC-X CD-ROM Player }
uses PCXCDU2, Crt;
begin
  ClrScr;
  if CD_Letters=0 then
    WriteLn('Error: No CD-ROM drives found:');
  else begin
    WriteLn('Number of CD-ROM drives detected: ',CD_Letters);
    WriteLn('The first CD-ROM drive is ',Chr(CD_StartLetter+65),':');
    WriteLn('Currently used CD-ROM drive is ',
      Chr(CD_StartLetter+65),':');
  end;
end.

```

Vegyük most szemügyre a programot, hogy is néz ki 00-ás számú, hosszú nevű funkcionk a unitunkban! Eljárásunk kódja egy remekbe szabott kis keretcskével kezdődik, amelyben szerepel a neve, a funkció rövid leírása, a bemenő illetve a kimenő paraméterek. Nem akarok hosszan értekezni a "hogyan illik programozni" témában, de nem árt, ha valami hasonlóhoz hozzászoktatjuk magunkat! Szintén nagyon kellemes tud lenni, mondjuk ha másfél év után előkotorjuk egyik elveszettnek hitt programunkat és nem nekünk kell kitalálni, hogy a "DeKlassz-Rutin" eljárásunk vajon mit csinál! Az eljárásban deklarálunk egy "r", mint Registers típusú változót. Ez ■ DOS unitban található, ezért ne felejtjük el feltüntetni valahol a "uses DOS" mágikus szavakat sem! Leghelyesebb mondjuk az implementation után. Ezen az "r" változón keresztül érjük el a kívánt regisztereket. (Akinek ez új, az sürgősen kapja le a Pascal kézikönyvet vagy nézzen bele a Help-be!) Az AX \$1500 értéket kap.

Remélem nem kell hosszan bizonygatnom, hogy ez szórul-szóra megegyezik a már korábban említett 1500h értékkel. Igen, kedvenc Pascal fordítónk erre is allergiás; itt csak "\$"-ral jelölhetjük a hexa számokat. (Bezzeg, ha assembler betétként írtuk volna meg, akkor most működne a "h" is!) A megfelelő megszákítás meghívása az Intr függvénnyel történik. Át kell adni a megszákítás számát és azt a változót, amelyben a regisztereket tároljuk. Slussz-passz, készen is vagyunk. Innentől MSCDEX barátunkon a sor, hogy kikeresse a kért adatokat. Ez általában nem tart sokáig, rögtön meg is jönnek az eredmények, mégpedig BL és CL regiszterekben. A CD-Current-et jelen esetben a CD-StartLetter-re állítjuk. Ha csak egy CD-ROM olvasónk van, akkor ezzel le is tudtuk a CD-Current állítgatását. Ha több, akkor ráérünk majd a vállatánál állítgatni, de mindenképpen érdemes az elejétől kezdeni, ez pedig éppen a CD-StartLetter.

Tételezzük fel, hogy azt kaptuk vissza, hogy 3. Na most akkor ezzel mit kell kezdeni? Gondolom senkit nem döbent meg, hogy nem karakter típusú eredményt kaptunk, mikor byte típust deklaráltunk! Ez a 3-as, a D: megha-

jtót jelenti. Rögtön egy egyszerű lehetőség, hogy jól összekeverjük magunkat! Nézzük csak meg például a GetDir eljárást Helpjé! Ott látszik egy szép táblázat, amelyben a Pascal közli velünk, hogy ő a 0-ás egységként ■ default, azaz az aktuális lemezegységet érti, 1-esként az A:-t, 2-esként a B:-t, stb. De amikor CD-t programozunk, akkor ez nem így van, mert ilyenkor 0-ás az A:, 1-es a B: és 3-as a D: egység, azaz a CD-ROM olvasónk. Ezt tessék jól megjegyezni és nem összekeverni!

Most, hogy már minden tiszta és világos, akkor írjunk egy rövid programot, amely felhasználhatja az eddigi remekművünket, a PCXCDU2 unitot! Hívjuk a programunkat PCXCDF2-nek. Amint az a listán látható, galád módon már CD-ROM Player-nek van titulálva a program. Nos, egy programozó ne legyen kishitű, igenis lesz még ebből lejátszó... majd! Most csak annyira képes, hogy letörölje a képernyőt és eldöntse, hogy van CD-ROM olvasónk vagy sem. Ha nincs, akkor

ezt egy kellemes hangú üzenetben közli velünk, ha van, akkor kiírja, hogy hány darab, melyik az első és melyik az aktuális. Ha ez utóbbi kettő véletlenül nem egyezne, akkor ellenőrizzük a unitot, mert bizonyára elgépeztünk valamit!

Ha valaki esetleg nem volna megelégedve az elért teljesítménnyel, azt megnyugtatom, hogy csak most voltam ilyen szájbarágós. Mivel a további CDX-es funkciók meglehetősen hasonló jellegűek (berakom a regiszterbe, meghívom a megszákítást, kilapátolom a regisztert, kész is vagyok), ezért ezekkel sokkal gyorsabban végzünk majd. Addig is házi feladat! Azoknak, akik azt hiszik, hogy már felsőbb osztályba léphetnek. E havi szentenciánk elején két rutint ígértem, de csak egyről volt szó! Nézzük meg a múltkor közölt MSCDEX funkció listát. Az a kérdés, hogy ha a 00-ás funkció visszaadja a összes üzembehelyezett CD-ROM számát és az első CD-ROM egység számát, akkor mi szükség lehet a 0D-és funkcióra, amely egy adott tömbbe (vagy bufferbe) visszaadja az összes telepített egység számát. Ugyanis ez lesz a másik funkció, amelyet majd beleapplikálunk legközelebb a unitunkba! Nem ér megnézni az MSCDEX leírást!

The Richfielder

Hol van az irodája?

A következő oldalon fontos hírünk van az Ön számára.

POSSibilities

Ma hálók? Azt hiszem első körben számítástechnikai környezetben legtöbbeknek egymáshoz kapcsolt gépek jutnak e fogalomról. Számítógépes kártyák, olcsónak szintén nem számítottak, nagy serverek... Hmmm. Viszont vannak jó páran, akiknek más szemléletbe erről. Hálókat ugyanis modellek segítségével létre lehet hozni persze sokszor - főleg a hobbi szinten létezők - nem állnak állandó, hanem időszakosan kapcsolatban egymással az egyes gépek, eszközök. Kevés embernek adatik meg, hogy abból keletkező izonyos telefonköltiséget tudja nyomon követni. Mik ezek? Hogyan működnek? Olvass csak tovább...

Először is kő... egy...
vid, és... tündérektől mentes mese
amatőr... kialakulásáról: ...
volt, ... nem volt, volt egyszer egy...
... akik modemhez jutottak. Egy
darabig csak BBS-eket hívo gattak, ...
... arra, hogy a mániákus
számítógépfüggőségben szenvedők többsége
lustaságáról is híres, elkezdtek
...
dolkodni azon, hogy hogyan ...
egymásnak szóló üzeneteiket, kisebb
kódjaikat kicserélni úgy, hogy nem kell
folyton a gép mellett ülniük. Mivel ké-
... érdekében hajlandók voltak a
fantáziájukat ... egy ... megoldoztat-
... kiötlöttek ... rendszert, ...
ri közbeavatkozás ... képes átadni a
gépek között az ... Ezzel ...
jött az első pici levelezőháló. ... egy-
re több ismerősük, haverjuk ...
dott a dologba, egyre nagyobb távolsá-
gokra ... telefonálgatni. Mivel ez se-
... nem ... olcsó, úgy szervezték meg
... egyes gépek közötti ...
... hogy mindenki lehetőleg ... ala-
csonyabb ... telefonálhasson.
Két távolabbi ... így a
közbeeső rendszerek szinte ...
adogatták az adatokat. ... csak
magánlevelek száldoztak oda s vissza,
így ... nyilvánosság, a
... vita, beszélgetés lehetősége. Persze
... is született megoldás, így boldogan
... és olvasunk, ... nem
halunk...

A kérdés, hogy a fentiekből pontosan mennyi igaz, az azonban nyilvános, hogy nagyjából tíz esztendővel ezelőtt megszületett a FidoNet, amely az amatőr levelezőrendszerek legjelentősebb. Az azóta eltelt idő alatt egész világot meghódította, csak a Zone az azaz mint 12000 rendszert tudhat tagjai sorában. Mégis, miért hívok amatőr rendszernek egy ekkora monstert? Nem, ez a kifejezés ezúttal nem azt jelenti, hogy megbízhatatlan és szedett-vedett lenne a hálózat. Hanem azt, hogy profitorientált, üzleti, magánérdekből létrehozott hálózat, ahol a tagok kérnek, mellesleg az alapszabály szerint kérhetnek pénzt a felhasználóktól a szolgáltatásért. Mi a FidoNet levelezésében képes rendszert a különösebb gond nélkül összeállított freeware, teljesen ingyen használható programokból. A Fido felépítése gyakorlatilag hierarchikus, a node-ok (csomópontok), azaz a hálózat alapon net-ekbe szerveződnek. A net-ek régiókat, azok pedig zónákat alkotnak. Egy zóna egy földrészlet takar.

A **Net** legfőbb **resze** a levelezés. Gyakorlatilag két típusú **leveg** mer a **post** és a **net**. Előbbi gyakorlatilag a postai **hálózat** elektronikus **származéka** csak a címzés **számkód** áll. Például a saját **Fax** címem a következőképp néz ki: 2:371/8. Azaz: a **hálózat** zónában **hálózat** a 37-es régióban (Magyarország), az **hálózat** net (Budapest) 8-as **hálózat** node-ján vagyok **hálózat**. A netmail-ek csak azokra a **hálózat** el, amelyek a feladó és a címzett node közötti **hálózat** részt vesznek.

A netmail-t nem is lehet más, csak a címzett, illetve a cél, valamint az átmenő gépek rendszergazdái.

A netmail-lel ellentétben az echomail fogalom nyílt, nyilvános üzeneteket tartalmaz. Persze kaotikus állapotok alakulnak, a rengeteg, nagyon sok üzenet eljutás miatt.

hacsak..... Hacsak: az az, levelezés
területekre oszlik, és ezek között
témakört..... Természetesen
található meg az összes terület
egy rendszerben, annál is inkább, mert
sok ezek közül csak az adott
net-en, régióban vagy zónában
Viszont az adott területre feladott
olvasható egyes, a területet
járató... mi, bárki reagál
rá. Így nem egyszer előfordulnak
egy... témában több hónapos
szócáták is.

A mellett léteznek tározott makörökben továbbítanak file-okat. IV terjednek így shareware segédprogramok, vírusirtók, de terü- ahol ANSI grafikák, GIF képek, vagy találhatóak.

talán érdekesek lehetnek a technikai részletek is. Hogyan kapcsolódik az egyes rendszerek egymáshoz? Saját pénzből, gyakorlatilag szórakozásból (László Kovács)

lévén lényeges az, hogy az egyes rendszerek költségei minél kisebbek legyenek. A kommunikáció rendszereit egyetlenszerűen, a fa egy magánoldali pontján helyet foglaló társukat hívják - persze általában éjszaka, a leveles-munkák főlefontartó kihasználva -, elküldve saját levelesmunkaikat, illetve hívások megkezdését. Az ábrákban látható, hogy a fastruktúrák, valamint a hívások időpontjának és irányának megfelelő szervezésének köszönhetően néha meglepő gyorsasággal kaphatunk választ leveles-

A HÍRŐRÓK szülő
cikkünket a következő számunkban

Jacinth
FidoNet: 2:371/8
HappyNet: 149:361/1

A FidoNet(r) és a Fido(r) Tom Jennings és a Fido Software, Inc. bejegyzett véd



FEFO
COMPUTER

386-SX-TŐL PENTIUMIG

KOMPLETT SZÁMÍTÓGÉP KONFIGURÁCIÓK

386 SX 40 MHz SZÁMÍTÓGÉP	61.200 Ft
■ MB RAM, 210 MB HDD, 14" MONO SVGA MONITOR, 512 KB VGA	
386 DX 40 MHz SZÁMÍTÓGÉP 128 KB CACHE	84.800 Ft
■ RAM, 210 ■ HDD, 14" COLOR SVGA/512 KB,	
486 DLC 40 MHz SZÁMÍTÓGÉP 128 KB CACHE	85.990 Ft
■ ■ ■ ■ ■, 210 ■ HDD, 14" COLOR SVGA/512 KB, CPU UPGRADE,	
486 DX2 66 MHz (Intel) SZ.GÉP 256 ■ ■ CACHE	115.990 Ft
■ MB RAM, 210 MB ■ ■ ■, 14" COLOR SVGA MONITOR 0.28, 1 MB VGA, 3 VESA LB	
PENTIUM 66 MHz PCI BUS-OS SZ.GÉP	193 800 Ft
8 MB RAM, 540 MB HDD SCSI, 15" SVGA DIGIT MONITOR PCI VGA 1MB	
1 MB ■ ■ ■ ■ ■ MODUL 70 ns	3.750 Ft
A KONFIGURÁCIÓKBAN 1.44 FDD, DIGITÁLIS BABY HÁZ, 102 GOMBOS BILLENTYÜZET ÉS 2SP/G KÁRTYA	

IDE KÁRTYA ■ ■ ■ BUS-OS
VGA KÁRTYA 1 MB AGX **PCI** BUS-OS
■ ■ ■ DX2 66 MHz ALAPLAP 3 **PCI**, SCSI-2
PENTIUM 66 MHz ALAPLAP ■ **PCI**, SCSI-2

5.900 Ft
28.990 Ft
65.800 Ft
131.800 Ft

AZ ÁRAK ÁFA NÉLKÜLIEK,
KÉSZPÉNZFIZETÉSRE VONATKOZNAK
■ 1+2 ÉV GARANCIÁT
TARTALMAZNAK.

KIEGÉSZÍTŐK: **VESA** ÉS **PCI LOCAL BUS** VGA ÉS IDE
KÁRTYÁK, **NON-INTERLACED** ÉS **LOW RADIATION** MONITOROK.

FEFO

FEFO KFT. 1073 BUDAPEST, BARCSAY U. 6.
T.: 267-8980, 267-8981 F.: 267-8958,
7621 PÉCS, MUNKÁCSY U. 9.
T+F: (72) 326-186

MEGBÍZHATÓBB, GYORSABB ÉS OLCSÓBB
SZÁMÍTÓGÉPEK, NYOMTATÓK ÉS ALKATRÉSZEK

Bárhol lehet, ahol Ön szeretné!

ThinkPad család: A rugalmas megoldás

Copyright: Markler



Válasszon az új IBM ThinkPad gépek közül, és ott végezheti munkáját, ahol szeretné:

A könnyű és mobil IBM ThinkPad gépek segítségével mindig Önnel lehet egy kicsi, de jól felszerelt iroda - nemcsak a munkahelyén a saját íróasztalánál, de utazás közben és otthon is. Ez ma már nem luxus, hanem a modern üzleti élet fontos kelléke: a ThinkPad gépek kiemelkedő teljesítményt és minőséget nyújtanak olyan versenyképes áron, ami a költségérzékeny cégek számára is vonzó.

Az IBM folyamatos technológiai fejlesztésekkel gazdagítja hordozható gépeit. Ezt számos nemzetközi díjjal honorálták. Az IBM piacvezető a hordozható számítógép kategóriában. Elsőrangú minőség, harmonikus külső és csústechnológia: a legújabb Intel processzorok, a PCMCIA csatlakozás, a halk billentyűzet és a TrackPoint II. Az IBM ThinkPad gépe a legmegbízhatóbb partnere lesz, vállalkozása bármely szakaszában.

ThinkPad 340: Egyedülállóan előnyös ajánlat

A ThinkPad család legfiatalabb tagja az ThinkPad 340-es. Mindazt a minőséget és innovatív technológiát, amely nemzetközi elismerést hozott az IBM számára, igen kedvező áron kínáljuk. Kiváló teljesítménye és versenyképes ára különösen kedvezővé teszi induló vállalkozások számára.

Mind a kezdők, mind a tapasztalt felhasználók élvezhetik az IBM ThinkPad technológiai jellemzőinek és speciális funkcióinak sorát:

- A nagy teljesítményű 486SLC2 50MHz processzor 16 KB cache memóriával, a komolyabb alkalmazásoknak is megfelelő környezetet biztosít.

- A nagyméretű 9,5 inch STN VGA monokróm kijelző kontrasztos képet nyújt 64 tiszta, jól elkülöníthető szürke árnyalattal.

- A legújabb fejlesztések tovább csökkentették az energia felhasználást, az akkumulátor folyamatosan töltődik, így az eddiginél hosszabb üzemidőt biztosít. A képernyőn a gép energia felhasználása nyomkövethető.

- Beépített PCMCIA csatlakozó a különböző bővítő kártyákhoz. Az IBM PC Card Director funkció könnyebbé teszi a PCMCIA csatlakozók használatát, mint valaha.

- A csendes billentyűzet és a beépített egér (TrackPoint II.) könnyebb és gyorsabb kezelést eredményez.

A ThinkPad 340 csomag ezeken kívül még tartalmazza a következőket:

- 4 MB memória (12 MB-ra kiterjeszthető)
- 125 MB Winchester
- Előretöltött IBM DOS 6.3 verzió kiterjesztési funkcióval (a disk kapacitás növelhető)
- Előretöltött Microsoft Windows 3.1.
- Nemzetközi garancia.

Keresse a legközelebbi Hivatalos IBM dealertől.

Hivatalos IBM dealerek: Distributőrök: Computer 2000 1027 Budapest, Kapas u. 11-15. Tel: 202-4320. IL U Trade 888 2040 Budapest, Petőfi S. u. 61. Tel: 661-2596. Vízszelvény: Computer 888 1035 Budapest, Vikar u. 8. 301. Tel: 488-0888. Gero Kft. 1162 Budapest, Kossuth u. 67. Tel: 463-6647. Duna Elektronika/Plasma 1083 Budapest, Szigetvári u. 7. Tel: 267-1092. Eri Trade 1147 Budapest, Lugosi u. 39. Tel: 251-3703. Hotel Információ 1093 Budapest, László u. 27. Tel: 215-4998. Netez Rft. 1013 Budapest, László u. 7-9. Tel: 291-3099. Polym Kft. 1112 Budapest, Balassagyőr u. 46. Tel: 209-1100. Professional Kft. 1093 Budapest, Kaszab u. 3. Tel: 167-0021. 167-0338. Kacskó Kft. 1000 Várkeresztény, Kelenföld u. 1. Bt. 22329-473. Rákóczi 1130 Budapest, Városl. 168. Tel: 269-7323. System Kft. 1068 Budapest, Rózsák u. 2. Tel: 142-4343. Telebyte Kft. 1112 Budapest, Alkotás u. 13. Tel: 227-2190. Összegző vállalkozás: Vízszelvény 1033 Budapest, Kaszab u. 3. Tel: 167-0021. 167-0338. 9028 Döbrevény, Püspök u. 18. Tel: 32415-767. 9200 Szentlőrinc, Bükkeri u. 18. Tel: 94313-309. Győrfővárosi 1033 Budapest, Szigetvári u. 21-31. Tel: 188-6107. 188-1336. 6723 Seregélyes, Széchenyi u. 1. Tel: 62124-158. 3100 Sándorföld, Csokonai u. 18. Tel: 3210-392. Kármánykötő Kft. 1000 Budapest, Rózsák u. 2. Tel: 167-0021. 9021 Győr, Széchenyi u. 18. Tel: 3210-392. 7021 Pécs, Jászai u. 7. Tel: 3210-392. 8900 Zalaegerszeg, Rózsák u. 23-27. Tel: 92316-603. Duna Elektronika/Plasma 1083 Budapest, Szigetvári u. 7. Tel: 267-1092. 267-1093. 267-1094. 1077 Budapest, Károlyi u. 2. Tel: 208-0137. 1132 Budapest, Császár u. 18. Tel: 129-3398. 6722 Seregélyes, Petőfi S. u. 61. Tel: 661-2596. 9023 Győr, Szigetvári u. 7. Tel: 96314-656.

IBM
IBM Magyarország

Molnár Zoltán

PC alapozó

Vadi új rovatot indítunk, aminek az lesz a feladata, hogy segít tájékozódni a különböző típusú és kiépítésű számítógépek már örületessé nőtt útvesztőjében.

Magyarországon nagyon népes a PC-s felhasználók tábor. Ennek öröme rövid áttekintést adunk arról, hogy milyen számítógépet érdemes venni, illetve a meglévőt kicserélni.

Nagyon régen megjelent egy XT becenévű számítógép. Ezek a gépek az első emléket a programozásról illetve a játékokról. Akkoriban nem sejtettük, hogy a számítástechnika milyen gyors és változatos fejlődésen fog keresztül menni. És mi jöhet még ez után? Nem tudom, foglalkozunk-e az említett XT-vel? Szerintem, ha van rá anyagi fedezetünk, akkor inkább cseréljük le, mert bővítése végleges megoldást nem ad.

Javasolom, azért tegyük el emlékebe, mert az unokánk nem fogja elhinni, hogy a XX. században ilyen "gyors" gépeket készítettek. Minden PC-s tapasztalja a gépe használata során, hogy valami nem úgy funkcionál, ahogy ő azt szeretné. Mi erre az orvosság? Hát nem a Kalmopirin.

Vágunk a dolgok közepébe: Az összes számítógép alapgép, billentyűzet és monitorból áll. Vegyük sorra ezeket. Első, amivel először foglalkozunk a 286-os számítógép. Ezek a gépek 80286 processzorra épülnek, 16 bit-es adatvonalakkal rendelkeznek és 8-25 MHz órajelű fejlesztették ki. Nagyon sokan használják a Windowst, és a ehhez kapcsolódó alkalmazásokat. 286-os gépeknél nem használható a kiterjesztett üzemmód. Ennek okai a következők: elsődlegesen maga a processzor, és a nehézkes memória-bővítések. Sok gépben 1 MB fölé nem bővíthető a memória.

A 386-os illetve 486-os gépeknél van erre lehetőség. A gépek matematikai műveleteinek sebesség gyorsítására társprocesszorokat használnak, ami a 486 DX számítógépektől már a processzorba vannak integrálva. Bizonyos szoftverek működéséhez elengedhetetlen a társprocesszor pl. AUTOCAD. Egyéb alkalmazások esetében is nagyon hasznos lehet, pl. EXCEL, CORELDRAW.

Térjünk rá a monitorvezérlő kártyákra. Többféle kártya létezik. Régebben nagyon elterjedt

volt a MGP, CGA, EGA, melyekhez már nehéz hozzájutni. Ezeket a vezérlőket nem érdemes egy gyorsabb pl. 386 számítógépben használni, mert az a felhasználhatóság szempontjából hátrányos lehet, mivel rengeteg program - gondolok pl. a játékokra - túlnyomó részben VGA felbontásra készülnek.

A VGA-k között legjobban elterjedtek az 512 KB, és az 1 MB memóriával rendelkezők, amelyek már 1024*768-os képfelbontást is képesek megjeleníteni, vagy arányosan nagy színmenyiséget, természetesen abban az esetben, ha monitorunk is tudja támogatni ezeket a feltételeket.

Sajnos VGA-ra való áttérés esetén nemcsak a kártyánkat kell kicserélnünk, hanem a monitorunkat is. Ennek legolcsóbb és legegyszerűbb változata a MONO VGA, amely kielégítő abban az esetben, ha megelégszünk, hogy a kép és a szöveg csupán szürke színárnyalataiban jelenik meg.

Következő lépcsőnek a színes VGA monitorokat tekinthetjük, melyek - úgy mint a MONO változat - sokféle mérettel, felbontással, képfinomsággal

jellemezhetők. Nagy méretbeli különbségek vannak: 14-21"-os képátlóig. Legelterjedtebbek házi felhasználásra a 14-15"-os típusok. A legszélesebb körű felhasználhatóság miatt.

Meg kell említenünk ezen monitorok legközkedveltebb csoportját a Szuper VGA monitorokat. Ezek fő jellemzői a 1024*768 felbontás és 0.28 képpont távolság 35 kHz sor és a minimum 60 Hz-es képátlási frekvencia. Ezen belül is megkülönböztethetünk típusokat, pl. alacsony sugárzású (LR), villódzás mentes (NI).

A számítógépünk megvásárlásánál fontos szempont a gép helyigénye. Szerencsére ma már változatos formákban kínálják a számítógépeket a gyártók álló, vagy fekvő kivitelben.

Bármelyiket is választjuk, legyen szempont a bővíthetősége is! Billentyűzetet csak abban az esetben cseréljünk, ha elromlott. A későbbiekben részletesebben tárgyaljuk majd a számítógép kiépítéseket. Kérdéseiteket kíváncsian várjuk a szerkesztőségbe.

Adonis

Tényleg, kérünk beneteket, hogy írjátok meg, milyen jellegű hardverismertetőt kedvelnétek! Szóljatok, akkor is ha esetleg túl alacsonyra tettük volna a mércét!

SoftWare Station

Software specialitásaink:

Adobe Photoshop v2.5 W! / v3.0(!) Mac 79.800 / 6.800
 Adobe Type Manager v3.0 W! / Mac 6.800
 Aldus Photostyler v2.0 for Windows / upgrade 59.800 / 26.800
 CorelDRAW! v5.0 (CD) / upgr. v4.0-ról (CD) 62.800 / 25.800
 Corel Ventura v5.0 (CD) / upgr. v4.2-ről (CD) 45.800 / 24.800
 Deneba Canvas v3.5 WIN - bevezető ár! 18.800
 Fontographer v3.5 W! / vagy v4.0 Mac 36.800
 Fractal Design Painter v2.0 W! / PainterX2 39.800 / 10.800
 KAI's Power Tools v2.0 Windows vagy Mac verzió 16.800
 Micrografx Designer v4.0 W! / Comp. upgrade 29.800
 Morph for Windows / Digital Morph v2.0 W! 14.800 / 13.800
 PagePlus v3.0 WIN - a legolcsóbb high-end DTP 13.800

PC Tools v2.0 W! / v2.0 upgrade 14.800 / 7.800
 Pixar Typestry v1.1 W! / vagy v2.0 Mac 26.800
 QuarkXpress v3.3 W! / vagy Mac verzió 92.800
 Stacker v4.0 / v4.0 upgrade 13.800 / 7.800
 Watcom C/C++ v10.0 (CD verzió) - bevezető ár! 32.800
 WinFax Pro v4.0 / IA: Base Pack 12.800 / 42.800
 Yggdrasil LINUX/GNU/X CD-ROM, '94 July 7.800
Szakkönyv érdekességek:
 3D Studio Applied (ver 3.0 with CD-ROM: ADV) 7.200
 Access 2 Developer's Guide, 2/E (SAMS) 7.800
 Adobe Type 1 Font Format (Addison-Wesley) 3.060
 Clipper 5.2: A Developer's Guide (M&T Books) 7.800
 Computer Graphics, 2/E (Prentice Hall International) 5.760

(The) Data Compression Book (in C: M&T Books) 6.120
 Fractal Programming and Ray Tracing in C++ (M&T) 6.120
 Graphics File Formats (McGraw-Hill) 3.960
 How to Digitize Video (Wiley) 6.120
 Inside 3D Studio w/CD-ROM ('-RP') 8.600
 Inside AutoCAD LT for W! ('-RP') 4.680
 Inside Windows File Formats (SAMS) 4.680
 Imaging and Animation for Windows (SAMS) 5.400
 Super VGA Graphics Programming Secrets (McGraw-Hill) 5.760
 Tricks of the Graphics Gurus (SAMS) 7.740
 Understanding Postscript, 3/E (Level 1 & 2: Sybex) 4.680
 Undocumented DOS / W! (Addison-Wesley) 6.240 / 5.590
 Windows Programmer's Guide to Serial Comm. (SAMS) 6.120

Címünk: 1012-BP, Kosciuszko Tádé u. 22. (a Déli Pu.mellett) Tel./Fax: 201-6523

Folytatjuk előző számunkban abbamaradt beszélgetésünket - az OS/2 2.1-ről.

K: Rendben, meggyőztél arról, hogy az OS/2-ben minden további nélkül futnak az eddigi DOS, illetve Windows programjaim, sőt sokszor még jobban, kevesebb korlát nélkül, mint az eredetiben. Milyen egyéb érdekességeket tud még az OS/2?

V: Nem beszéltem még az OS/2 valódi OS/2-es szolgáltatásairól. Az egyik legfeltűnőbb vonása ■ sajátos, újszerű objektum-orientált grafikus felület. Olyan új lehetőségeket nyújt ■ vele dolgozó

hasonlóan aranyos kis grafikus ábrák, ikonok jelképezik. És ami nagyon fontos és egyedi az OS/2-ben, hogy a valós életben megszokott módon dolgozhatsz ezekkel az objektumokkal.

K: Tudsz erre mondani egy példát?

V: Az egyik legügyesebb megoldás az, amikor ki szeretnél nyomtatni egy megírt levelet. Nem kell mást tenned, csak az egérrel megragadod a leveledet jelképező ikont és beledobod abba ■ nyomtató ikonba, ahol a levelet ki szeretnéd nyomtatni. A többit már az OS/2 elintézi. Hasonló egyszerűséggel tehetsz más

hasonlóan az OS/2-es munkaasztal is rendtelenné válhat, ha nem vigyázol. A rendrakás szerencsére gyorsabban megy az OS/2-ben. Ezt segítik az irattartók, amelyekbe berakhatod az egy témába tartozó objektumaidat, sőt irattartóba tehetsz további irattartót is tetszőleges mélységig. Ez nagyon egyszerűvé teszi, hogy egy kis figyelemmel sokkal rendezettebb legyen a számítógépes munkaasztalod, mint a valódi. Természetesen ezt még egy sor más funkció is elősegíti, úgy mint egy adott objektum vagy objektum csoport keresése, elrendezése, stb.

K: Saját magam alakíthatom



OS/2-es programot lehet kapni. Igazi OS/2-es program alatt azt értem, hogy a 32 bites OS/2 előnyeit kihasználják ezek a programok. Ez elsősorban a nagyobb sebességre jelentkezik, valamint a fejlettebb grafikus felület által nyújtott eddig szokatlan tulajdonságok kihasználásában.

Ha a proci kifulladt...

IBM OS/2 2.1 újoncoknak

felhasználnak, amely végre természetessé teszi ■ számítógép használatát.

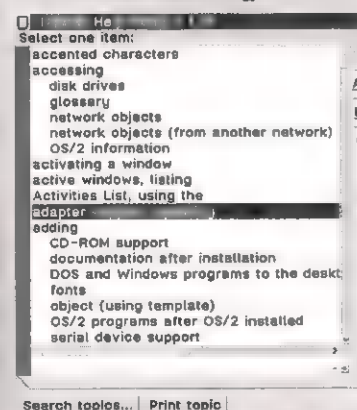
K: Nekem nincs semmi problémám az eddig használt grafikus felületekkel, egész jól megszoktam már őket.

V: De nem mindenki olyan bitvadász ám, mint Te. Éppen ezért ■ OS/2-ben a valóságos életben megszokott módon lehet használni ■ különböző objektumokat.

K: Várj, várj. Mit értesz objektum alatt?

V: Az OS/2 grafikus felülete egy munkaasztalt jelképez, amelyen a valós életben megszokotthoz hasonlóan különböző dolgok, objektumok heverhetnek. Így lehet az OS/2-es munkaasztalon is számológép, nyomtató, naptár, jegyzetlomb, megírt levelek, irattartók, stb. Ezeket ■ objektumokat más grafikus felületekhez

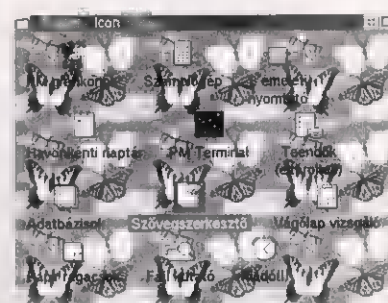
műveleteket is, például egy levél eldobását, egy új levél írását, egy új programot jelképező ikon létrehozását és még sorolhatnám. De van olyan új grafikus alkotóelem is az OS/2-ben, amelyek nagyon hasznosak. Ilyen a jegyzetlomb-féle megjelenítés, amely nagyon praktikus. Ezt használja az OS/2 ■ különböző paraméterek könnyen átlátható beállításához vagy a



közvetlenül képernyőn olvasható dokumentáció is ebben a formában van.

K: Egy idő után biztos nagy rendtelenséget csinál az OS/2 'munkaasztalon', ha ilyen könnyen megy ■ objektumok ide-oda hurcolászása, illetve újjak létrehozása.

V: Valóban, a valós élethez



ki, hogy hogyan nézzen ki ■

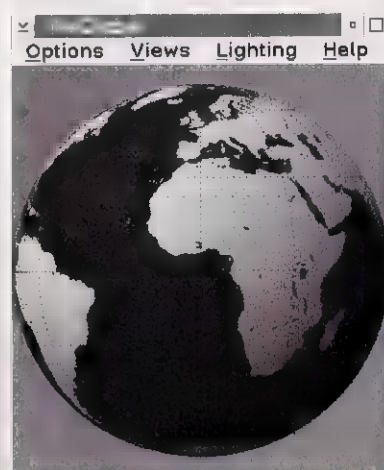
munkaasztalom?

V: Persze. A különböző objektumokat tetszőlegesen elhelyezheted ■ munkaasztalodon, bármit kiszínezhetsz ■ saját kedved szerint, sőt akár képeket is ragaszthatsz háttérként bárhova. Például a kedvenc játékaidat tartalmazó irattartó háttérként megjelenhet egy grafikus kép vagy bármi, amit például egy rajzóprogrammal rajzoltál. Az OS/2 'arca' tényleg a saját tetszésed szerint alakítható. De erről nehéz beszélni, inkább próbáld ki ■ OS/2 által nyújtott 'színesebb' világot.

K: Úgy hallottam, hogy vannak OS/2-re írt programok is. Miért jobb az, mint egy DOS-os vagy Windows-os program?

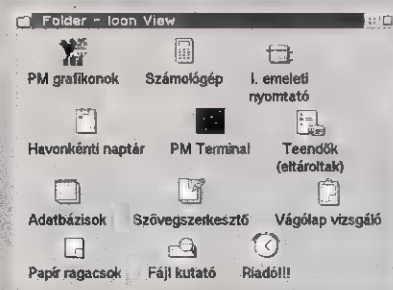
V: Igen, már több ezer igazi

A gyorsabb sebességre mutatok egy példát, ahol ugyanazt a feladatot, a Földünk háromdimenziós képének kirajzolását egy hagyományos 16 bites, illetve egy 32 bites alkalmazás végzi. A saját szemeddel láthatod, hogy majdnem dupla gyors ■ 32 bites alkalmazás ■ Föld kirajzolásakor.



K: Ha nem látnám, el sem hinném... Most már szívesen megnéznék néhány igazi OS/2-es alkalmazást is. Mondjuk én sokat levelezek és néha táblázatkezelőt is használok. Van ilyen OS/2-es programban is?

V: Természetesen. Számos

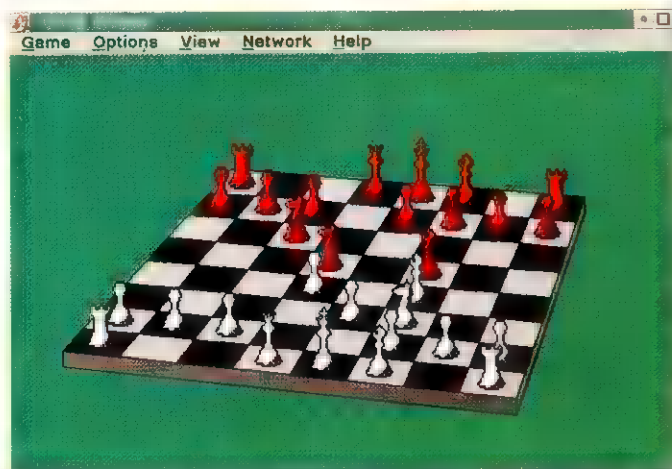


választási lehetőség van, például a WordPerfect for OS/2, Lotus AmiPro for OS/2, Lotus 1-2-3 for OS/2, és még sorolhatnám. De akár használható az OS/2-vel érkező segédprogramok is.

K: Ezt még nem is mondtad! Milyen segédprogramokat kapok az OS/2-vel?

számítógéped csendes kis segítőtársból bizony hangos és mozgékony multimédiás géppé változik.

Természetesen ahhoz, hogy megszólaljon a gép, hangkártyára is szükség van. Ha ez már rendelkezésedre áll, akkor az OS/2 minden cselekedetedre

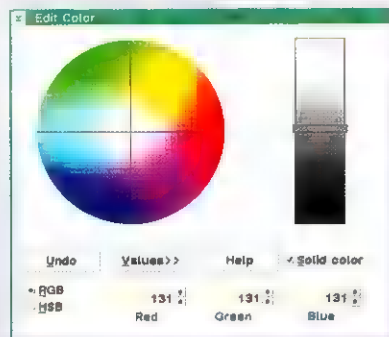


V: Szerencsére nagyon gazdag a kínálat: kétféle szövegszerkesztőt, egy profi üzletgrafika készítő programot, komplett határidő napló programot, szupergyors fájlkeresőt, noteszt, mini adatbáziskezelőt és táblázatkezelőt,

hanggal reagál. Például ha egy objektumot törölni szeretnél és bedobod a 'kukába', ami az OS/2 esetén egy papírdaráló, akkor gyönyörű darálási zöngéket fogsz hallani.

Ahhoz viszont, hogy mozgóképet láthass a képernyődön, nem kell semmi további speciális videokártya, csak egy gyors gép és valamennyivel több memória. Itt jól lemérhető az OS/2 teljesítménye, hiszen akár több mozgóképet játszó ablakot is elindíthatsz egy időben. Sőt, hangkártyával merevlemezre felvehetsz zenét, beszédet, és különböző effekteket is hozzájuk keverhetsz, szerkesztheted a számítógépedbe zárt hangokat.

Folytatjuk...



egy ötletes jegyzetkönyvet, egy profi terminál-emulátort és természetesen elmaradhatatlanok egy komoly operációs rendszernél a játékok.

Ezek között van egy olyan sakk program, amelyik számítógépes hálózaton keresztül is játszható, és persze a Solitaire sem hiányozhat. De akár multimédiázhatsz is az OS/2-vel vagy...

K: Várj, itt álljunk meg egy szóra... Azt mondtad, hogy multimédiázhatok?

V: Igen, az OS/2-nek van multimédiás kiterjesztése is, amely az alapsomag. Ennek segítségével

8. tipp

Ha egy grafikus DOS programhoz gyorsan szeretnél ikon készíteni, ablakos futtatás során használd a 'Cut' kivágás műveletet az ablakhoz tartozó menüből. Ezt a kivágott grafikus részletet a 'Paste' beragasztás funkcióval betültheted az ikon szerkesztőbe és már kész is az új ikon...

9. tipp

Ahhoz, hogy az OS/2 leállításakor futó alkalmazások ne induljanak el automatikusan az OS/2 újraindításakor írd be a CONFIG.SYS fájlba a 'SET RESTARTOBJECTS=STARTUPFOLDERONLY' sort vagy készítsd egy 'STARTUP.CMD' fájlt

Az 'Alarms' minimalizált elindításához írd 'I' paramétert a parancssorba.

11. tipp

Ha egy ikon csak kicsit szeretnél elmozgatni, akkor a mozgás irányához eső legközelebbi ponton ragadd meg azt.

12. tipp

Az OS/2 által védett, lezárt (lock-olt) fájlok manipulálásának

Tippek és trükkök

a következő kis REXX programmal:

```
/* */
call RxFuncadd
'SysLoadFuncs', 'RexxUtil',
'SysLoadFuncs'
call SysLoadFuncs
call SysIni 'USER',
'PM_WorkPlace:Restart',
'DELETE.'
'exit'
```

egyik legegyszerűbb módja, ha a CONFIG.SYS utolsó sorába beírod a 'CALL=CMD.EXE' sort. A következő OS/2 betöltéskor meg fog jelenni egy OS/2-es ablak. Ekkor manipulálhatók a korábban védett fájlok. Az EXIT begépelésével az ablak becsukódik és feljön a munkaasztal az ikonokkal.

13. tipp

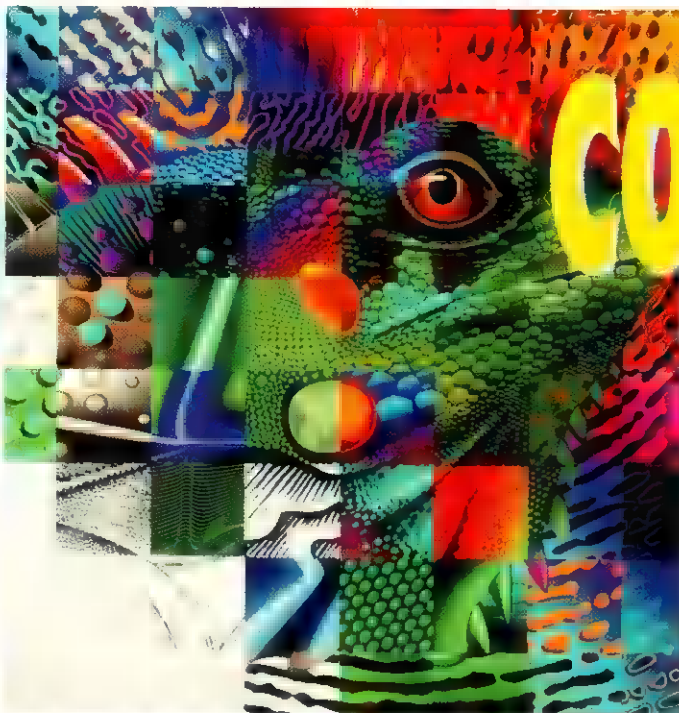
Egér nélküli 'Shutdown', vagyis rendszerleállítás a következő módon történhet: CTRL-ESC, majd válaszd ki a Desktop sort, ezután nyomd meg egyszer a szökőz billentyűt, ha van kiválasztott ikon a munkaasztalon. A SHIFT-F10 kombináció után már kiválasztható a 'Shutdown' rendszerleállítás funkció.

A másik megoldás: nyomd le a CTRL, bal SHIFT és F1 billentyűket az egér kurzor megjelenésétől addig, amíg az ikonok meg nem jelennek.

10. tipp

Programok adott időben történő elindításához használd az 'Alarms' segédprogramot, amely az OS/2 segédprogramok része.

COREL PAINT! 5



Az előző részben "utazást" ígértem, most mégis inkább tárlatvezetésre megyünk, hiszen képekről lesz szó.

A PHOTO-PAINT először - a CorelCHART-tal és CorelSHOW-val együtt - a hármas verzióban csatlakozott "csapathoz". Ekkor még annyira új volt a PHOTO-PAINT, hogy a Corel nem is adta a nevét hozzá, ezért még a ZSoft copyrightját viselte a kezdőképén. Egy év kellett ahhoz, hogy a Corel elismerje - vagy a ZSoft megtagadja -, hi-

szen a 4-est már mind kezelőfelületet és tipikus hibáit tekintve is beillesztették a csomagba.

Az egyik tipikus hiba a sebesség



volt. A PHOTO-PAINT - például az Adobe PhotoShop-hoz képest - olyan volt, mint egy kócsi, amelyiken indulás után behúzza fejeztették a kézféket.

A CorelDRAW! 5 csomag egyik legnagyobb előnye a sebesség meglepő növekedése, amit a társproci kihasználásán kívül az új memória és file-kezelésével ér el. Azt mondhatjuk, hogy egy "normális" gépen elfogadható a program sebessége. De mit nevezünk "normálisnak"? Ahogy azt a képtetűsítő programoknál megszokhattuk, legalább 8MB (de inkább több, 16 vagy 32MB) memóriával megtöltött 486-os, Windows accelerátoros, TrueColor grafikus kártya és akkora winchester, amekkorát csak tudunk szerezni. Hogy miért kell ilyen sok memória és lemezterület?

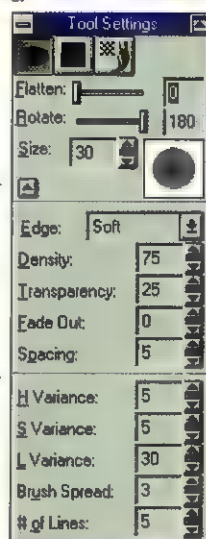
Próbáljunk meg létrehozni egy A/4-es, 300dpi-s, CMYK képet! A CorelPHOTO-PAINT azt "mondja", hogy szükségünk lesz 34MB-ra ahhoz, hogy elmentsük és 85MB-ra, hogy dolgozni tudjunk vele (biztos, ami biztos kiírja, hogy mennyi memóriát lát). Szerencsére a Corelnél is gondol-

ahonnan kivettük, akár a kép kel-
lős közepébe.

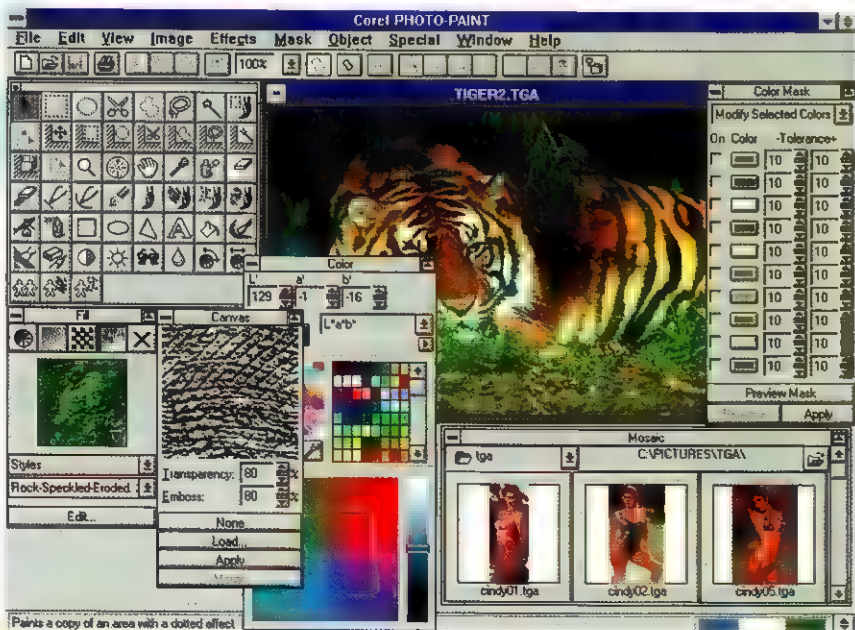
A leggyorsabban a nyomtatást - és színrebonást -, a színek-
librálást és a Mosaic tekeresmen-
t ismerhetjük meg. Ezek

ugyanis pontosan ugyanúgy működnek, mint a múlt hónapban már bemutatott CorelDRAW-ban. Ami talán nem is olyan meglepő, hiszen ugyanazokat a programrészeket hívja meg mind a két program. A kifestések is megegyeznek. A vektormintás kifestés kivételével megtalálhatjuk a CorelDRAW-ból már jól ismert kifestési lehetőségeket (egyszínű, színátfolyásos és frak-

tálmintás kifestés), ráadásul gyakorlatilag ugyanazokon az ablakokon keresztül állíthatjuk be az egyes paramétereket.



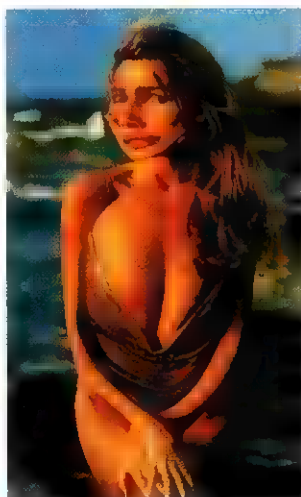
A CorelPHOTO-PAINT - hasonlóan a DRAW import funkciójához - be tudja tölteni a kép egy részét (Crop), illetve a képet átméretezhetjük betöltés előtt (Resample). A harmadik, a már említett részlet betöltése (Partial Area), amely abban kü-



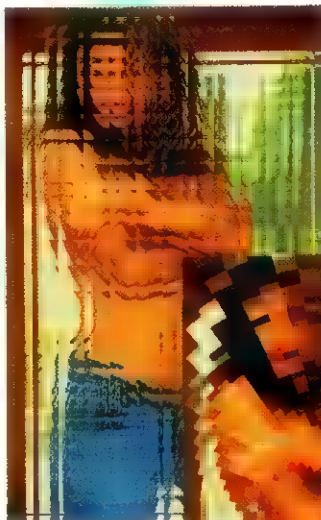
Paints a copy of an area with a dotted effect

lönbözik a Crop-tól, hogy ez vissza is tudja menteni a képet a részletek, míg a Crop erre már nem képes. Természetesen a PHOTO-PAINT egyszerű, mezei módon is be tudja tölteni a képeket: teljes képet, átméretezés nélkül. Ami a betöltésnél érdekes lehet még, hogy vektorgrafikus képeket (CDR, EPS, DXF, HPGL stb.) is be tud tölteni a CorelPHOTO-PAINT, bár tény, hogy nem kapkodja el. Képet még scannerrel is bevihetünk, ehhez TWAIN kompatibilis scanner meghajtóprogram szükséges.

Ha már bent van egy kép, akkor azzal megkezdhetjük a munkát. Ehhez a rendelkezésünkre áll minden olyan funkció, amely egy képretranszformáló programtól elvárható. Meg lehet változtatni a kép méretét, a "papír" méretét (így szabad helyet biztosítva például a feliratoknak), tükrözhetjük, elforgathatjuk és szétszedhetjük színkomponenseire. Például az YIQ bontással néha jobb szürkeárnyalatra alakítást érhetünk el, mint az IMAGE Convert Grayscale funkcióval, hiszen az csak 256 árnyalatra bont, míg az YIQ (amiből az Y a szürkeárnyalatos kép) elvileg



16.7 millió árnyalatra. Bár ennyi árnyalatra ritkán van szükség. Az így szétszedett összetevőkből - esetleg ezeket módosítva - újra összerakhatjuk a kész képet, akár az összetevőket összekeverve is. Nagyon érdekes hatásokat érhetünk el már ezzel az egyszerű eljárással is. Például bontunk egy képet CMYK vagy RGB összetevőire, majd ezeket összekeverve rakjuk össze. De azt is megtehetjük, hogy egy színkomponenseire bontott képnek csak az egyik összetevőjén hajtunk végre egy effektust



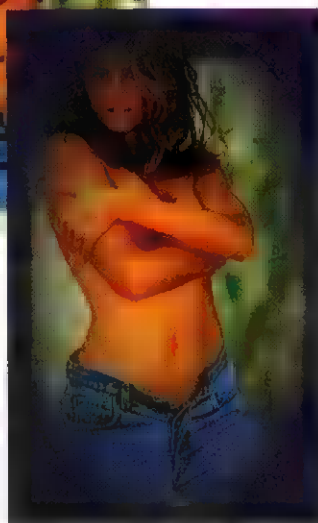
(pl. a pirosan egy Motion Blur-t). A CorelPHOTO-PAINT-tel nem csak kész képeket tölthetünk be, hanem mi magunk is rajzolhatunk. Ehhez igen gazdag eszközkészlet áll rendelkezésünkre. Ráadásul az egyes eszközök szinte valamennyi paraméterét megváltoztathatjuk.

Ha bárki egy hasonló jellegű programmal találkozott, akkor legelőször az EFFECTS menüt veszi szemügyre. Tegyük most mi is így! Az effektek listáját végignévezve azt láthatjuk, hogy minden

fontosabb kommersz eszközt megtalálunk (Brightness and contrast, Hue/saturation, Edge detect, Emboss stb.), sőt egy-két olyant is, amely nincs minden képretranszformálóban (pl. Wet paint, Wind, 3d rotate, Mash warp, Perspective). És ha valakinek nem lenne elég a PHOTO-PAINT effektus gyűjteménye, akkor nagyon egyszerűen "alátehet" bármilyen szabványos ún. plug-in csomagot. Ehhez egyszerűen a Special Preferences menüben az Advanced lapon meg kell adni

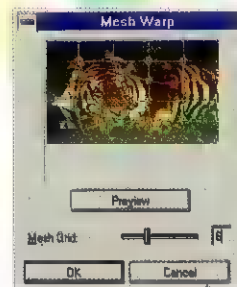
az új plug-in könyvtár(ak) elérési útját. Ilyen módon bővíthetjük a gyűjteményt például a - PC World idei számaiban már bemutatott - Kai's Power Tools-szal vagy az Aldus Gallery Effects három kötetével. Az effektusokról

a szavak helyett inkább "beszéljenek" a cikk után látható képek. A rajzolóeszközöktől és az effektusoktól megvédhetjük a képet egy részét.



Ehhez a maszk eszköz és a MASK menü gazdag választéka ad segítséget. Lehetőségünk van például egyes színeket, színárnyalatokat megvédeni. Ehhez a Color Mask tekeréscsúszkában, egyszerre maximum tíz árnyalatot adhatunk meg. Az szinte természetes, hogy a maszkokat el tud-

juk menteni és be tudjuk tölteni. Elmentés után láthat-



hogy a maszk nem más mint egy fekete-fehér kép. Ahol a kép fekete, ott "védi" a képet, ahol fehér, ott nem. Ezek tudatában elég egyszerűen tudunk a PHOTO-PAINT maszk eszközeinek felhasználása nélkül is tetőszöveges alakú védelmet biztosítani képeinknek. Ezen kívül használhatunk egy elég speciális maszkot is, az ún. Transparency Mask-ot. Ez nem más mint egy szürkeárnyalatos felület, például egy színátfolyás. Ilyet létrehozhatunk akár a Create Transparency Mask funkcióval, akár egy szürkeárnyalatos kép betöltésével (Load Transparency Mask). Ezután a maszk "erőssége" az árnyalat sötétségétől függ. Ahol a maszk sötét, ott teljesen megvédi az alatta levő képet, ahol a maszk fehér, ott teljesen lyukas a maszkunk, ahol pedig 50%-os szürke, ott csak félig védi meg, vagyis például egy kifestés alól félig ki fog látszani a kép.

A CorelPHOTO-PAINT - szerintem - legnagyobb trükkje az objektumok kezelése. Ha kijelölünk egy képrészletet, akkor az mint egy objektum a kép fölé kerül. A kijelölésnél álljunk meg





egy pillanatra. Ehhez a művelet-höz - akár a maszkok kijelöléséhez - használhatunk téglalapot, ellipszist, ollót poligon kivágáshoz, "gumi-kötelet" tetszőleges terület, varázspalcát egy homogén színű terület kijelöléséhez. A kijelölés határát, mint egy Bézier-görbét alakíthatjuk (a DRAW-ból ismerős alakító szerzőszámmal), illetve lehetőségünk van a kijelölt területeket összeadni, kivonni egymásból vagy akár KIZÁRÓ VAGY műveletet alkalmazni közöttük. Az így kijelölt objektumok elmozgathatók - akár képek között is -, elforgathatók, kicsinyíthetők, nagyíthatók, torzíthatók. Az egymást takaró objektumok sorrendje megváltoztatható. Ezen kívül megadható az egyes objektumok átlátszatlansága (Opacity) és hogy mennyire legyen elmosott a kontúrja (Feather).

Ha valamely ikonról vagy eszközzől nem tudjuk, hogy micsoda, vagy, hogy mire való - annak ellenére, hogy megjelenik

a DRAW-ból már ismert segítő buborék (hacsak nem kapcsoltuk ki) - a jobb egérgombbal klikkelve a Help megfelelő lapját hozza be ■ CorelPHOTO-PAINT.

A bitmap alapú képfeldolgozó, retusáló programok közül ■ legtöbben ■ PhotoShopot használják, így ez kvázi szabványnak tekinthető. Adná magát egy összehasonlítás, ■ két program között, sebességben, beépített effektusokban, szolgáltatásokban és még egy csomó dologban. Ezt ■ magas labdát most nem csapom le. Részben, mert etikátlannak érezném egy ideit és egy majd két éves program összehasonlítását még akkor is, ha a PhotoShop nem maradna jelentős mértékben alul, sőt. A másik ok, hogy az Adobe bejelentette ■ PhotoShop 3-as verzióját, tehát egy sokkal érdekesebb párharcra van kilátás. Ha kezünkbe kerül ez a verzió, levevényeljük a párbajt!

Giraffe

Ami a második számból (majdnem) kimaradt!

Kedves lapozgató! Most, amikor az második számunkat átböngészed, észrevehetted, hogy van benne levelezési rovat, de apróhirdetés, az még nincs. Nem szándékoztuk ezt a létfontosságú részt kihagyni, de a második számba még nem jött egy sem. Ha kapunk ilyeneket, a következő számtól saját helyet kapnak, és csak buzdítani tudok min-denkit, hogy használja ki a lehetőséget. **HIRDESS!** Bárki feladhat nem kereskedelmi jellegű, tehát nem céges hirdetés, ha az nem sért semmilyen szerzői jogot (tehát ■ adhatsz fel íyet, hogy "Legújabb stuffok 100 Ft/lemez"). Egyébként bármit árusíthatsz 50 karakter/150 forint áron. Az összeget rózsaszín postautólványon küldd el a címünkre: PC-X, 1536 Bp. Pf. 386. A hátoldalára írd rá a hirdetés szövegét, és az ellenőrző szelvényt őrizd meg (vagy levélben közöld a szöveget és mellékelj az utalvány fénymásolatát).

A levelezési oldal szerkesztőink már nem titokzatosak, Newland és Cheesy névvel illetük őket. Várjuk hasznos tanácsaitokat, észrevételeiteket, véleményeket ■ magazinnal kapcsolatban. Mi tetszett, mi nem, mi sok, mi kevés szerinted a lapban, miről olvasnál szívesen? A PC-X-et mostantól havonta ■ újságárusoknál megtalálhatod (mindig a megelőző hónap utolsó péntekén jelenünk meg), de sokkal jobban jársz, ha előfizetsz - csekkeket a lapban találsz. Rengeteg érveink szól az előfizetés mellett. Így biztosan megkapod havonta és nem fogy el ■ orrod előtt.

Előfizetőink védettek ■ áremelésekkel szemben - a PC-X nekik mindenképpen 1944 Ft egy évre. (Ez 162 forint kedvezményes árat jelent). Csak a csekkeket kell befizetni és máris buli. Rengeteg akció indul - általában az előfizetők részére, most is a találsz elég sokat. A Computer Karácsonyon ki-sorsoljuk az előfizetési akció fődíját, a PC-X robogót (a feltételeket a 24. oldalon találd), ■ Wizard's 10 db 500 Ft-os, és 5 db 1000 Ft-os fantasztikus játékkártyáját, és még egyéb ajándékokat. Az ECTS oldalakon a londoni ki-állításon beszerzett ajándékokat nyerhetd meg. Ha ez még mindig nem győ-zött volna meg, lapozz az 50. oldalra, ahol 700.000 forintos grafikái pályázata-tunkra jelentkezhetesz! Küldhetsz képeket, bármilyen ismert képfarmatumban, lehetőleg lemezen. Nem gyűjtjük a lemezeket, ezért visszaküldjük! Több képpel is nevezhetesz!

A zene rovatunkban CD-ket nyerhetsz folyamatosan (28. oldal), a film rovatunk is tartalmaz néhány ajándékot (26. oldal) és a külföldi cégek képviselőit most is a Greenlin Graphics ajánlott fel posztereket, matricákat és más finomságokat ezen számunk program-játékához (24. oldal). Most jut eszembe, ■ Microsoft oldalán is találhatsz egy kis játékot (33. oldal), amivel CD-ket nyerhetsz. A helyes megfejtők ajándékát postán küldjük el. Túrelmetlenül várjuk megfejtéseiteket, leveleiteket!

PC-X Szerkesztőség

Microsoft®



WordPerfect®

Borland®

MICROGRAFX®



NOVELL®

SZÁMALK Szoftver Disztribúció

1115 Budapest, Etele út 68. tel: 185-3111 tel/fax: 185-1294

Itt van, megérkezett!

COREL DRAW! 5

Sok-sok meglepetéssel,
CORELVENTURA 5.0-val!

Keresse viszonteladóinknál!

Dr. MIDI

Hurrá, hurrá, az első szám megjelenése és a mostani lapzárta között már meg is érkeztek az első olvasói levelek.

Bonifert Csaba Vácról az UltraSound után érdeklődik, kérdésének lényege az, hogy a kártya 32 csatornája a szintire, vagy ■ digi-audióra vonatkozik. Nos, erre van egy rövid meg egy hosszú válasz is. A rövid az, hogy mindkettőre, a hosszú meg egy kis magyarázat. A PC-s hangkártyák zöménél ugyanis tényleg szigorúan, fizikailag el van különítve ez ■ két funkció; ez a dizájn az első SoundBlaster-ig vezethető vissza, azóta mindenki ezt kopírtja. Nem úgy, mint az UltraSound, amelyben van egy nagy, okos processzor, és neki 32 csatornája. Ebből ő kedve szerint gazdálkodhat, ha úgy tetszik, az összes lehet a szintire, de pont ellenkezőleg, lehet a digi-audióé is, illetve ■ kettő között bármilyen pl.: 4 digi - 28 szint, vagy 16 digi - 16 szint. Ez a rugalmasság az újabb keletű játékok esetében egyáltalán nem haszontalan, nem ritka ugyanis a kettőnél több (pl. 4) digi csatornát használó program, amelyek a hagyományos, SoundBlaster-jellegű kártyákon csak minőségvesztéssel, és a PC processzorának nagyobb terhelésével tudnak megszólalni. Ugyanez a helyzet a MOD-kísérleti játékokkal is, ahol ■ 4 vagy 8 csatorna zenéi anyag egy ilyen SB-re keveréssel elég rémisztően tud elhangozni.

Többen panaszkodnak különböző típusú, kivétel nélkül SoundBlaster-kompatibilis kártyákra, miszerint zajosak, vagy ■ gép működési jelenségei (floppy, hard disk-műveletek) behatárolhatják a kimenő hangba. Ezzel kapcsolatban: hangkártyavásárlásra azt tanácsolnám, hogy ha lehet, lehetőleg kerüljük a SoundBlaster-

klónokat! A néhány száz, vagy ezer forintos különbözetnek ugyan is a rettenetes minőségi és kompatibilitási differencia az ára, amely ■ nagy alapzajban, programok nemfutásában, és hasonló, nem éppen kellemes jelenségekben nyilvánul meg. Gyakorlatilag ugyanarról van szó, mint például a sportcipőknél: van Adidas és van Adidas márkájú, aki az utóbbit választja, magára vessen. Ha mindenképpen hagyományos hangkártyára fáj a fogunk, vegyük inkább a SoundBlaster-t, ha ennél igényesebbre, itt is



van néhány jól csengő név, de a klónoktól óvakodjunk (kivéve talán a Sound Galaxy-sorozat, amely viszonylag megbízhatóan muzsikál). Ha pedig mégis megtörtént a baj (vagyis a klón már megvettük), vagy próbálunk meg sürgősen tudni rajta, vagy tegyük gépünkben a tápegységtől legtávolabbra eső bővítőhelyre, az összes többi kártyát (főleg a VGA-t, meg a HD-vezérlőt) pedig minél továbbra a hangkártyától; a zavarvédelem ezen kártyáknak ■ leggyengébb pontja.

Most pedig értekezés egy hangkártyáról, amely az utóbbi hónapokban igencsak megosztotta a hazai és külföldi hangkártyás közvéleményt: AWE32 a színre lép! Egyesek nem átalják a Roland-kártyákkal egy szinten emlegetni,

mások szerint pont olyan gyenge, mint elődei: lássuk, mi lehet mögötte! A történet egyik kezdete 1992-93 fordulójára lehet, amikor ■ szingapúri Creative szűrőstülbőröstül felvásárolta az amerikai illetőségű E-mu Systems nevű szintetizátorfejlesztő-, és gyártó céget. Az E-mu a profi zeneiparban mindig ■ nagy örök második volt: másodszor készítették a világon mintavevő- és lejátszó hangszert (az első az ausztrál Fairlight, az E-mu viszont tizedannyiba került), és az amerikai Kurzweil után másodikként jöttek ki nagy mintakészlet ROM-ban tartalmazó multisztintivel (ez volt az első Proteus I

- a Kurzweil árának negyedéért). Végülis tehát ■ piac egyik nagygúja került a tömegcikkeket gyártó Creative befolyása alá, ahonnan egyértelmű volt az ukáz: létre kell hozni egy olyan szintichipet, amelyik olcsón gyártható, de hangzásban, szolgáltatásokban felveszi ■ versenyt az újabb keletű vetélytársakkal is. Az E-mu fejlesztői körülnéztek, látták a Gravis UltraSound sikerét, így az új chipbe beépítettek egy Gravis-szerű RAM hangmintakezelést. A General MIDI elérése viszont kellemesebb ROM-ból, így célul tűzték ki a ROM-kezelést is. Ha viszont 4-6 megabájttal ROM-ot tesznek ■ kártyára, mint a Roland vagy a Kurzweil, az nagyon megdrágítja a gyártást. No, szia, vágunk ki azokból a minták-ból egy kicsit, tartsunk meg mondjuk 1 megabájtot - mondták. Igen ám, de az 1 megabájtos General

MIDI nem szól valami fényesen - nem baj, majd jól kiemeljük a magas- és mélyhangokat, az átlagos fül számára ez minőségjavulást jelent, és teszünk bele egy kis zengetőt is. Valahogy így mehetett a tervezési folyamat, amely az E-mu 8000 chiphez, az AWE32 lelkéhez vezetett. Az E-mu 8000-et a cég egyetlen szintetizátorába sem szerelték bele, mint hanggenerátor (a Roland SCC-1-e pl. tranzisztorral tranzisztorra megegyezik a Sound Canvas-modulokkal, meg ■ JV-30, JV-35, JW-50 jelű billentyűs szintikben), ilyen tervek nincsenek vele kapcsolatban, kizárólag az AWE32-ben szerepeltetik. Ez nagyjából jelzi a megcélzott minőségi osztályt, de ami nem jó a zenészeknek, jó lehet a számítógépeseknek. A kártya számítógépes újságokban megjelent tesztjei ugyanis igen kedvező eredményt hoztak, ■ zenészságok viszont már kritikusabbak: a General MIDI-n egy kis odafigyeléssel hallani, hogy csak egy megabájttal (kevés, rövid hangminta), az ígért Samplefont-mintagyűjteménynek még mindig se híre, se hamva, minek ■ kártyára 28 megabájttal bővítőhely, stb. Mindezzel együtt megállapítható, hogy ■ Creative most nagy lépést tett, de sajnos a marketingszempontokat ők még mindig a minőség elé helyezik. Többek kérésére megpróbálok hevenyészni egy kis táblázatot, amely összefoglalja a kis hazánkban leginkább beszerezhető (és beszerzésre érdemes) hangkártyák főbb paramétereit. A következő számban bemutatom!

GG

AWE32 játék!

5 darab AWE32 demo-CD-t (rajta zenével, MIDI fájlokkal és egyéb csemegékkel) sorsolunk ki!

Ki fejlesztette ki az AWE32-t?

PC-X, 1536 Budapest Pf. 386

NYOMTATÓ OTTHON

Egyre több felhasználó vásárol az otthoni gépe mellé nyomtatót. Hogy milyet azt nemcsak az igényei de a pénztárcája is megszabja. A különböző cégek és gyártók kínálata óriási, a választás ezért nem könnyű. Szeretnénk segítséget nyújtani ebben ázzal, hogy bemutatjuk a kínálatot ■ legegyszerűbb papírszurkálótól, ■ legdrágább lézeres papíróllóig.

9 tűs mátrixnyomtatók: ezek a masinák jelentik mind árban, mind minőségben a legalacsonyabb kategóriát. A működési elvük igen egyszerű: a nyomtatófej tűi előtt futó festékszalagról viszik a tűk a festéket a papírra.

Előnyük az egyszerű szerkezet, az alacsony egy oldalra jutó költség, ■ az egyszerre több példány előállításának lehetősége, indigóval. Sajnálatos hátrányuk a gyengébb minőségük, lassú nyomtatási sebességük és zajos működésük.

Ezekről a szerkezetükről tudnunk kell, hogy mit várhatunk el tőlük. Gond nélkül papírra vetik azokat ■ karaktereket amik a képernyőn megjelennek, egész pofás kinézetű leveleket lehet elkövetni velük NLQ (NLQ=Near Letter Quality, azaz Közel Levél Minőség) üzemmódban. Sőt, még egy vonalas grafikával is megbirkóznak, de ■ kedvenc kutyánk bescannelt fényképét ne ezzel akarjuk kinyomtatni, mert ha megmutatjuk neki megvadul és esetleg meg talál harapni. Persze kivételt képeznek azok az ebek amelyek szeretik ■ "két szürke folt kerget egy még szürkébbet", stílusú absztrakt grafikákat.

Általánosságban elmondható az, hogy a mai "sokadik generációs", modern mátrixnyomtatók megbirkóznak ■ "vágott", írógéppapírral, ■ luggatott szélű, leporellóval is. Ez utóbbival oly módon, hogy elődeikkel ellentétben egy centit sem pocskolnak el belőle. Ezt azért érdemes kiemelni, mert a régebbi típusú ilyen nyomtatók -a traktor fejhez való elhelyezése miatt- elpocskoltak egy oldalt a befűzésnél.

Alapvető elvárás az, -persze felté-

telezve hogy IBM kompatibilis gépet használunk- hogy a nyomtató a DOS-os alkalmazásokhoz "tudjon magyarul", azaz tartalmazza a hazánkban használatos karakterkód-készleteket. Két elterjedt magyar kódtábla van. Ezek a CWI és a CP852. Ez utóbbit szokás PC852-nek is nevezni. A Microsoft-műve, mi több, ez a Magyar Szabvány. Érdekes, hogy a CP852-es szabvány tételének helyes vagy helytelen voltán azóta vitatkozik a szakma, amióta a szabvány tétel megtörtént. Azt hiszem részünkről a vita kimenetele édes mindegy, a lényeg az, hogy mindkét kódtáblára szükségünk lehet és ha csak az egyiket tudja a nyomtatónk -a tapasztalat mondatja velem- jusztis, hogy valamikor a másik kéne nekünk, de az nagyon.

A Windows szélesebb terjedésével elengedhetetlenül fontos az, hogy a nyomtatónkhoz legyen megfelelő driver. Ilyen hiányában nem lehet nyomtatni Windows alól, hiszen az "Ablakok" grafikusán intézi a nyomtatni-valóját.

Fontos az is, hogy nyomtatónk értsen valamilyen elterjedt típusú, más gyártmányú nyomtató nyelvén is, azaz legyen valamilyen emulációja. A jobb nyomtatók mindegyike bír ■ Európában kvázi szabvány Epson mátrixnyomtatók emulációjának valamelyikével. Ugyanez az USA-ban az IBM valamelyik Proprietary típusa. Egy elterjedt nyomtató emulációjának megléte, gyógyír lehet az esetlegesen hiányzó windows driver okozta égető hiányra.

Az, hogy keskenykocsis, vagy úgynevezett széleskocsis -A3-as méretű lap fogadására is alkalmas- modellt választunk, az az igényeinken múlik. Általában otthonra elegendő egy A4-es méretű papír fogadására alkalmas szerkezetű. Egyébként egy széleskocsis nyomtató ára gyakran sokszorosa, a keskenykocsis testvéreinek.

Mint a fenti jellemzők sokasága is mutatja, egy mai 9 tűs nyomtató már csak ■ piac kínálta többi nyomtatóhoz képest egyszerű. Jellemzők sokaságának beállítása vár a felhasználóra, ami

minden nyomtatónál eltérő, gyakran nem túl egyszerű feladat.

Panasonic KX-P1150/H

A gyártó cég itthon sokkal inkább ismert más oldalairól, de mint nyomtatógyártó már nem annyira. Érdekes ez, hiszen az USA-ban a cég vezető a mátrixnyomtató eladások terén. Mit is tud a 1150? Első ránézésre szimpatikus az egyszerű formájával. Az előlapon csupán négy nyomó-



gomb és két kis kar kapott helyet. A nyomtatók becsatlakozója oldalra került, hogy ne legyen ■ papír útjában.

Érdekessége és komoly erőnye a gépnek, hogy vásárláskor mellékelnek melléje egy 3.5"-os HD-s setuplemezt, amin egy magyar, egy angol nyelvű beállítóprogram és a Windows driver is található. Ez előbbi segítségével a nyomtató összes paramétere egy legördülő menü segítségével nagyon egyszerűen beállítható. Az ötlet nagyon tetszik, hiszen ■ összes lehetséges beállítás ott van az ember orra előtt, csak ki kell választania a neki kellőt. Azt hiszem ennél egyszerűbben nem is lehetne beállítani valamit. Ha elvégeztük a megfelelő beállításokat, akkor azokat egy gombnyomással elküldhetjük a nyomtatónak, amely még akkor is az okos kis fejecskejében tartja azokat, hogyha kihúzzuk a konnektorból. Ha félünk attól, hogy ■ működőbeállításunkat elveszítjük a nyomtató állítgatásával, akkor nemcsak ■ gyári beállítás előhívására van lehetőség, hanem egy használatos beállítást el is menthetünk a lemezre.

A géphez szép nyomdai munkájú, áttekinthető leírást adnak, magyarul. A leírás három különböző méretű könyv. Az első maga a leírás, ■ második csak egy kis gyors átfutásra alkalmas kézikönyv, ami az üzembehelyezéshez hasznos és a leglényegesebb dolgokat tartalmazza. A harmadik pedig csak egy kis könyvecske, ami a setuplemez ismertetése.

A nyomtató ismeri mind a CWI, mind a 852-es kódtáblát, sőt egy nagy csomó egyéb mást is még. Ez érdekes lehet azoknak akik esetleg valamilyen szomszédos ország nyelvét tanulják, esetleg leveleznek azon, vagy idegen ország magyarjai. Mindenesetre kedves figyelmesség ■ gyártótól, hogy ■ magyar verzióból nem spórol-

ta ki a többi nemzet karakterkészletét sem. Alapértelmezésben a készülék képes fogadni az A4-es lapokat, egyenként. Ezek "beetetését" egy dönthető lap segíti, amin egy kis terelőcsúszka és egy támasztókar is van. Ha ezt ■ műanyaglapot eltávolítjuk, akkor előbukkan a tolótraktor ■ leporellóhoz, mielőtt leparkolhatunk és máris használhatjuk a vágott papírt. A nyomtatófej maximum három példányt képes átútni az önindigós lapokból.

A készülék fejének élettartama kb. 200.000.000. leütés. Hogyha ■ fej túlzottan felmelegszik, akkor egy automatika addig nem engedi tovább nyomtatni a nyomtatót, míg a fej ■ üzemi hőmérsékletre ■ hűl. Ez nem jelenti azt hogy az éppen folytatott nyomtatási munka még "úton lévő" része elvész, hiszen ■ kényszerpauza után a nyomtató ott folytatja a munkát, ahol előzőleg félbeszakította azt.

A nyomtató a festékszalagot tartalmazó kazettát ■ fején hordozza. Érdekes, hogy a kazettában egy viszonylag rövid, de nagyon strapabíró nylon

szalag van, amit egy kis festékező egység ken, újra, s újra. Ha a nyomtatási kép kezd halványodni -ez a gyártó szerint kb. 2 és fél millió draft

(draft=vázlat minőség) karakter papírra vetése után történik meg- akkor a kazetta oldalán van egy kis lamella, amit ha benyomunk egy tollal, akkor a festékező még erősebben nyomódik a szalagra és még kb. fél millió karakter írást teszi lehetővé. Ez pedig elegendő arra hogy egy újabb kazettát vegyünk. A kütyü karakteres írásképe nagyon szép, jó minőségű, de NLQ-módban a nyomtatás sebessége lelassul 38 cps-re (CPS=Character Per Secundum, azaz karakter másodpercenként). Ez a sebesség Draft Micron üzemmódban már 280 cps.

Kissé szokatlan, hogy a nyomtató felbontása ebben a kategóriában viszonylag magas, 240x216 dpi (DPI=Dot Per Inch, azaz pont inchenként).

Néhány DOS-os alkalmazáshoz jól jön az EPSON FX és az IBM Proprietary emuláció, amit a szerkesztő ismer. Néhány fontosabb jellemző a nyomtatóról:

- @ -Szép karakteres írásképe
- @ -Setup Disk a beállításához és rajta Windows Driver
- @ -CWI és 852-es kódkészletek beépítettek

EPSON LX-300

Aki egy kicsit is ismerős a nyomtatóipiacon, az tudja hogy itthon az Epson a vezető a mátrixnyomtató eladásokat tekintve. Az LX-300 kialakítása egyszerű, célszerűsége törekvő. Az előlapon három nyomógombot és a hálózati ki-be kapcsolót találjuk. A nyomtató beállításainak megváltoztatása ezekkel történik, melyhez segítséget a kézikönyv táblázatai nyújtanak.

Ha a nyomtató hátulját vesszük szemügyre és kissé a "szoknyája alá" is kukkantuk, -micsoda farosszéria- akkor a traktor alatt megtaláljuk a nyomtatókábelek csatlakozóit. A csatlakozók elhelyezése nagyon szellemes, akár mindkét csatit bedugva tarthatjuk úgy, hogy a kábelek egyáltalán nincsenek a papír útjában, hiszen a nyomtató oldalain kis "vályúk" vannak számukra. Azért a többesszám, mert a 300-as

mind soros, mind párhuzamos interface-el ellátták.

A traktor kialakítása is nagyon érdekes. Alaphelyzetben tolótraktor, -mely lehetőséget biztosít arra is, hogy a befűzött leporellótt leparkoljuk- de néhány mozdulattal máris húzótraktor építhetünk belőle a nyomtató tetejére.



Igaz, ilyenkor a leporelló befűzésénél elvesz egy lap.

Az egyes lapok betöltését segítő dönthető tálcán, mindkét oldalon, mozgatható papírvető van. Ha a tálcát eltávolítjuk, akkor bukkan elő a maximum 3 példányos leporellóhoz használatos traktor.

Az LX-300 sajátossága, hogy későbbiekben színes készlettel is felszerelhető. Így, ez az egyik legolcsóbb, a színes nyomtatók készítésének lehetőségét felkínáló nyomtató. Persze nem szabad megfeledkezni arról, hogy a nyomtatási technológiából fakadóan nem várhatunk fénykép minőségű nyomtatásokat egy ilyen géptől. Ellenben ha színes grafikonokat, leveleket akarunk írni, akkor nagyon jó segítség lehet egy ilyen kütyü. A színes nyomtatás egy kiegészítő motor és egy több színű festékszalag segítségével történik. A motor annak megfelelően mozgatja a szalagot a fej előtt, hogy éppen melyik szín nyomtatására van szükség. Így gyakorlatilag bármilyen szín kikeverésére alkalmas a nyomtató. A színes szalagon három színén kívül még a feketét találjuk. Nos, furcsa is volna, hogyha ezt a leginkább használatos színt is a másik háromból állna neki kikevergetni a nyomtató! Bizonyára jó hatással lenne a szalag élettartamára és a nyomtatás sebességére. Persze a színes szalag élettartama kisebb a feketénél. Az előbbi színként változik: a fekete csík, 1 millió, a kék, és a bíbor, 0,7 millió, míg a sárga

- leginkább ez koszolódik el a többitől - már csak félmillió. Csupán összehasonlításként a teljesen fekete szalag 3 millió karakterre van "hitelesítve".

A leírás tanúsága szerint a fej élettartama 200.000.000. leütés.

Az ijthő használatos kódtáblák közül masinánk csupán a 852-est ismeri, bár tartalmazza még néhány más

ország speciális készleteit is. Windows driver létezik a készülékhez, de még a régebbi keltezésű Windows is alaphoz tartalmazza az LX-800 driverét, amit a kézikönyv is javasol a helyettesítéshez. A színes nyomtatáshoz viszont ajánlatos beszerezni az LX-300-as drivert. A masina maximális felbontása 240x144 dpi. A nyomtatási sebessége Draft üzemmódban 264 cps, ami NLQ-ban 53 cps-re módosul. A nyomtató fontosabb jellemzői:

- @ -Beépített 852-es kódtábla
- @ -Utólagosan színessé tehető
- @ -Többféle papírut

E sorok papírra vetésekor az Epson LX-300 ára 22.700.- Ft + ÁFA, a Panasonic KX-P1150 pedig 22.182.- Ft + ÁFA-t kóstál. Mindkét készülékhez vásárolható 50 lapos automata lapadagoló (ADF).

Sam. Joe

Köszönjük a forgalmazóknak, hogy lehetővé tették a két készülék kipróbálását!

Epson importőr: RA-Trade
Forgalmazó: QWERTY Kft.
IX. Bartók Béla út. 9.
Tel.: 186-8858

INTEC-Panasonic
XIII. Váci út 168.
Tel.: 120-8363

WIN COMPUTER

1067 Budapest, Szondy u. 19.
T.: 153-4304 Fax.: 117-2834

AZTECH

Ultra cache Photo C
Video on CD Direct audio

AZTECH dupla sebességű CD-ROM,
amitől a játék is lendületbe jön...

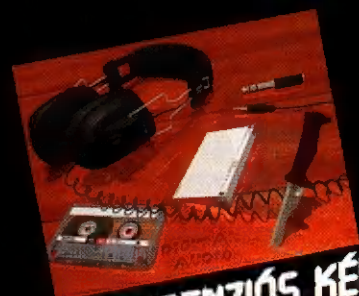
Art Gallery



BITTÉRKÉPES RAJZOK
MÉG NEM ÉRKEZETT



VEKTOROS GRAFIKÁK
SZABÓ SZILÁRD



HÁROMDIMENZIÓS KÉPEK
TRAJBJÁR PÉTER

RAJZOLJ!

A PC-X elképesztő számítógépes grafikai pályázatot hirdet három kategóriában! Alkotásaitokat a fenti témakörökben várjuk 1994. december 1-ig. A legjobb grafikákat havonta ezen az oldalon leközzöljük és a Computer Karácsonyon

700.000 forint

összértékben díjazzuk a nyerteseket!

A pályázatokat lemezen várjuk - ismert képformátumban, lehetőleg 24 biten küldd. Nevezhetsz több képpel, több kategóriában is. Ha további kérdéseid vannak, csörögj be a szerkesztőségbe!

**Díjak és
támogatók...**

BITTÉRKÉPES RAJZ

1. díj

Photoshop 2.5

Kontakt Design Stúdió
1011 Bp., Iskola u. 5.

2. díj

**ATI mach64 2MB
turbo grafikus kártya**

Allegro
1016 Bp., Tigris u. 28.

3. díj

**Multimédia Madness
könyv két CD-vel**

Software Station
1012 Bp., Kosciuszckó u. 22.

VEKTOROS GRAFIKA

1. díj

Corel 5.0

Számalk Szoftver
1115 Bp., Etele út 68.

2. díj

**CD ROM Drive
10 CD-vel**

Pixel Graphics
1052 Bp., Balassi B. u. 9-11.

3. díj

**Corel Artshow
könyv egy CD-vel**

Software Station
1012 Bp., Kosciuszckó u. 22.

HÁROMDIMEZIÓS KÉP

1. díj

3D Studio v3.0

Autodesk Hungary
1023 Bp., Szemlőhegy u. 23.

2. díj

**SPEA Mirage P-64
2 MB grafikus kártya**

ELSAT International
Hivatalos SPEA disztribútor

3. díj

**Inside 3D Studio
könyv egy CD-vel**

Software Station
1012 Bp., Kosciuszckó u. 22.

AUTOMEX MULTIMÉDIA CD CENTER - „Minden áron versenyben!”
 Ha bármely, általunk is forgalmazott CD ROM-ot máshol olcsóbban kínálják,
 mi azt még olcsóbban adjuk majd oda!



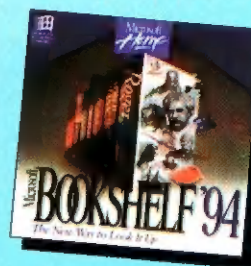
Inherit the Earth

Életed legizgalmasabb kirándulásán vehetsz részt Rif-el a rókával és barátaival. Csak napjaid vannak, hogy segíts megoldani Rif-nek az eltűnt országalma rejtélyét.



Microsoft Bookshelf

7 enciklopédia 1 CD-n, melyek az élet minden területét felölelik. Megismerheted az emberi szervezet működését, kalandozhatsz különböző tájakon, meghallgathatsz híres mondasokat és fellapozhatod a politikai Who is who-t.



Barangolás az állatvilágban

Az első magyar nyelvű multimédiás állatenciklopédia. Tallózhatsz több mint 300 érdekes állat képei között, meghallgathatod hangjukat és elolvashatod a részletes és ugyanakkor a humort sem nélkülöző leírásokat. Minden korosztálynak ajánlott, egyedi hangos help rendszere olvasni nem tudó gyermekek számára is élvezhetővé teszi.

Under a Killing Moon

Amerika legújabb sikerprogramja! Csak nálunk kapható. Egy interaktív örület! Nem hagyhatod ki ezt az élvezetet! És mindez hihetetlenül olcsó áron!



TOP 10

MICROCOSM	4990 FT
7TH QUEST	4990 FT
REBEL ASSAULT	7290 FT
LOST IN TIME	4990 FT
STELLAR 7	3790 FT
GOBLINS QUEST 3	5990 FT
LAWN MOWER MAN	5990 FT
MEGA RACE	5990 FT
MICROSOFT ENCARTA	12790 FT
MICROSOFT BOOKSHELF	11490 FT

AZ ÁRAK AZ ÁFÁT TARTALMAZZÁK!

CD-Pack 10 CD-vel (6.5 Gigabájt jobbnál jobb programokkal) - 5900 Ft + ÁFA
Adataidat CD-re mentjük!

CD-i (MPEG) lemezek nagy választékban.

Friss információk a Teletext 375. oldalán!

Klubtagoknak rendkívüli kedvezmények! Kérd a részletes klubtagsági tájékoztatónkat!

Nálunk lehetőség van utánvételes vásárlásra is.

A megrendelést telefonon, vagy a

1410 Budapest, Pf. 185 címen várjuk!

AKCIÓ!

Sony CDU 33A-01 CD ROM drive
 + multi-vezérlőkártya

+ ajándék CD 16990 Ft + ÁFA

Amíg a készlet tart!

Rendkívüli nagy kedvezményekkel várunk mindenkit a COMFAIR '94 "A" pavilon 108-as standján!

Az ASTORIA üzletházban az eddigi boltunk alatt egy új bemutatótermünk nyílt! Ott mindent megtalálisz amit csak elképzelsz!

1300 db. CD akciósan 3390 Ft helyett csak 1600 Ft! Utility, zene, CLIPART, enciklopédiák, játékok

E szelvény felmutatása további 10% kedvezményt jelent az aktuális árainkból!



Telefonszámaink: 20-102-10, 20-102-98